



**PERUBAHAN PERILAKU TOKOH UTAMA**

***ANIME INUYASHIKI***

**KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

『犬屋敷』アニメにおける主人公の挙動性格変化という心理学的な文学研究

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

**Oleh :**

**Dean Meyliawati**

**NIM 13050115130061**

**PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2020**

**PERUBAHAN PERILAKU TOKOH UTAMA**

***ANIME INUYASHIKI***

**KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

『犬屋敷』アニメにおける主人公の挙動性格変化という心理学的な文学研究

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

**Oleh :**

**Dean Meyliawati**

**NIM 13050115130061**

**PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2020**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, 20 Mei 2020



Penulis,

Dean Meyliawati

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "*Perubahan Pola Perilaku Tokoh Utama Anime Inuyashiki, Kajian Psikologi Sastra*" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi.

Disetujui oleh:

**Dosen Pembimbing I**



Fajria Noviana, S.S., M.Hum  
NIP 197301072014092001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Perubahan Perilaku Tokoh Utama Anime Inuyashiki Kajian Psikologi Sastra*” ini telah diterima dan diserahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal : 30 Juni 2020

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

NIP. 197301072014092001.....

Anggota I

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.

NIP. H.7.197806162018071001.....

Anggota II

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197407222014092001.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Nurhayati, M.Hum

NIP. 196610041990012001

## **MOTTO**

*Those little step you're taking, your process, will lead into a beautiful  
journey*

*- Anonymous*

*Bahwa ini perjalanan.*

*Kalau aku butuh melamban, itu bukan ketinggalan. Karena langkah  
pelan-pelan akan tetap tumbuh perlahan.*

*- Ryan Adriandhy*

## PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang terkasih, tercinta, dan terhebat sepanjang masa yang selalu mendukung penulis dalam suka maupun duka, yaitu kepada:

1. Untuk penulis sendiri yang telah berjuang dan berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena telah berjuang dan teruslah berjuang untuk menghadapi fase hidup berikutnya.
2. Mama dan Bapak tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan perhatian, serta berkorban dalam banyak hal, baik dalam bentuk materiil, maupun non-materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi. Terima kasih untuk Mama dan Bapak yang telah menjadi orang tua paling kuat, hebat, sabar dan pengertian dalam hidup penulis.
3. Novi *Sensei* selaku dosen pembimbing, terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Tanpa bimbingan dan arahan beliau, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan kemudahan yang diberikan oleh-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyelesaian skripsi yang berjudul “Perubahan Perilaku Tokoh Utama Anime Inuyashiki Kajian Psikologi Sastra” ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum selaku Ketua Prodi Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang dan selaku Dosen Wali penulis. Terimakasih atas bantuan, arahan, dan nasihat yang telah Sensei berikan kepada penulis. Jasa dan kebaikan *Sensei* tidak akan penulis lupakan.
3. Fajria Noviana, S.S., M.Hum selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, ilmu, arahan, kesabaran, serta motivasi yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Mohon maaf bila penulis sering melakukan kesalahan. Semoga *Sensei* selalu diberikan kesehatan dan selalu disertai kebaikan, jasa dan kebaikan *Sensei* tidak akan pernah terlupakan.
4. Nur Hastuti, SS, M.Hum, selaku Dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Terimakasih atas bimbingan, nasehat, serta motivasi yang selalu *Sensei* berikan kepada penulis.



Semoga *Sensei* selalu diberikan kesehatan, kebaikan *Sensei* tidak akan penulis lupakan.

5. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
6. Andi Hady Nur Alamsyah yang selalu membantu dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi, serta berbagi kebahagiaan dan canda tawa, dan sabar mendengar keluhan-kesah penulis.
7. Aida Kurniasih, Wita Cynthia, Aulia Jazmi dan Annisa Zafira selaku sahabat penulis yang selalu membantu dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi. Terimakasih karena selalu ada dan membantu penulis.
8. Sahabat-sahabat tersayang: Bernice, Nadhifa, Alifia, Nia, Hime, dan Levi. Terima kasih atas pertemanan yang sudah terjalin dan berbagi kisah serta canda-tawa yang mewarnai kehidupan perkuliahan dengan sangat indah.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, Juni 2020

Penulis,



Dean Meyliawati

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiviv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang dan Permasalahan .....	1
1.1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.2. Permasalahan .....	4
1.2. Tujuan Penelitian .....	5
1.3. Ruang Lingkup Penelitian .....	5
1.4. Metode Penelitian .....	6
1.4.1. Tahap Penyediaan Data .....	6
1.4.2. Tahap Analisis Data.....	7
1.4.3. Tahap Penyajian Data .....	8
1.5. Manfaat Penelitian .....	8
1.6. Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1. Penelitian Terdahulu .....	10
2.2. Kerangka Teori .....	14
2.2.1. Unsur Naratif Film.....	14
2.2.1.1 Elemen Pokok Naratif.....	15

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	16
2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu .....	16
2.2.1.4 <i>Setting</i> atau Latar .....	17
2.2.2 Teori Behaviorisme B.F. Skinner .....	19
2.2.2.1 Rangsangan ( <i>Stimulus</i> ).....	21
2.2.2.2 Penguatan ( <i>Reinforcement</i> ) .....	23
<b>BAB 3 PERUBAHAN PERILAKU TOKOH UTAMA SHISHIGAMI HIRO DALAM ANIME INUYASHIKI KARYA HIROYA OKU .....</b>	<b>25</b>
3.1 Analisis Unsur Naratif Anime <i>Inuyashiki</i> .....	25
3.1.1 Elemen Pokok Cerita dan <i>Setting</i> .....	26
3.1.1.1. Plot B: Awal Mula Tokoh Shishigami Berubah Menjadi <i>Cyborg</i> .....	27
3.1.1.2. Plot A: Tokoh Shishigami Ketika Masih Menjadi Manusia	32
3.1.1.3. Plot C: Tokoh Shishigami Mulai Melakukan Pembunuhan dan Keinginannya untuk Berhenti Membunuh .....	35
3.1.1.4. Plot D: Respon Negatif Warganet Membuat Tokoh Shishigami Kembali Melakukan Tindakan Pembunuhan.....	40
3.1.1.5. Plot E: Munculnya Rasa Empati Tokoh Shishigami yang Ingin Melindungi Temannya.....	43
3.1.1.6. Plot F: Pengorbanan Tokoh Shishigami Demi Melindungi Shion dan Ando.....	47
3.1.2. Permasalahan dan Konflik.....	49
3.1.2.1. Tokoh Shishigami Ingin Membunuh untuk Memenuhi Kepuasan Batinnya.....	49
3.1.2.2. Tokoh Shishigami Memulai Teror Pembunuhan .....	50
3.1.2.3. Tokoh Shishigami Gagal Untuk Berhenti Membunuh ....	51
3.1.2.4. Tokoh Shishigami Tidak Bisa Hidup Tenang Karena Tindakan Pembunuhan yang Telah Dia Lakukan .....	52
3.1.2.5. Munculnya Asteroid Besar yang Akan Menabrak Bumi .	53
3.2. Perubahan Perilaku Shishigami .....	53
3.2.1. Perubahan Perilaku Shishigami Hiro sebagai Manusia .....	54
3.2.2. Perubahan Perilaku Shishigami Hiro sebagai <i>Cyborg</i> .....	58
3.2.2.1. Fase Awal Saat Menjadi <i>Cyborg</i> .....	58

3.2.2.2. Fase Sebelum Kematian Ibu Shishigami Hiro .....	60
3.2.2.3. Fase Setelah Kematian Ibu Shishigami Hiro.....	64
3.2.2.4. Fase Setelah Mengenal Shion Watanabe .....	69
<b>BAB 4 SIMPULAN.....</b>	<b>80</b>
<b>YOUSHI.....</b>	<b>84</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>88</b>
<b>BIODATA.....</b>	<b>90</b>

## INTISARI

Meyliawati, Dean. 2020. “Perubahan Perilaku Tokoh Utama *Anime Inuyashiki*, Kajian Psikologi Sastra”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang, Pembimbing Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan stimulus dan penguatan yang mempengaruhi perubahan perilaku tokoh Shishigami Hiro dalam *anime Inuyashiki*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan kajian kepustakaan. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori behaviorisme oleh B.F. Skinner dengan pendekatan struktur naratif film. Pendekatan tersebut meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok cerita dan *setting*. Adapun teori behaviorisme digunakan untuk menganalisis perubahan perilaku terhadap tokoh utama yang terdapat dalam *Anime Inuyashiki*.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa stimulus atau rangsangan yang paling banyak mempengaruhi perilaku shishigami dalam bertindak sehari-hari adalah stimulus yang berasal dari lingkungan. Hasil dari rangsangan yang diterima juga dapat mempengaruhi bentuk penguatan yang akan dilakukan oleh Shishigami Hiro.

**Kata Kunci :** *Anime Inuyashiki*, Behaviorisme, Stimulus, Penguatan.

## ABSTRACT

Meyliawati, Dean, 2020. "Changes in Behavior of Inuyashiki's Main Character, Literature Psychology Approach", Undergraduate Thesis, Japanese Language and Culture Department, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Advisor: Fajria Noviana, S.S, M.Hum.

The purpose of this research is to explain the stimulus and reinforcement which influenced the process of Shishigami Hiro's Changing Behavior in the anime Inuyashiki. The method of the data collection was by library research. The theories that used to analyze are Behaviorism by B.F. Skinner and narrative structure theory. The narrative structure is used to analyze the basic elements of narrative, setting, place, and time elements. Moreover, Behaviorism Theory is used to analyze changes in behavior pattern of anime Inuyashiki's main character.

Based on the result of this research, it can be concluded that the stimulus which affect Shishigami Hiro's behavior the most is stimulus that comes from his environment. The result of receiving stimulus could also affect the form of reinforcement which will be carried out by Shishigami Hiro.

**Keywords :** *Anime Inuyashiki, Behaviorism, Stimulus, Reinforcement*

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang dan Permasalahan**

##### **1.1.1 Latar Belakang**

Karya sastra menyanar pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga ia tak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata (Nurgiyantoro, 2009:2). Dalam karya sastra, penelitian mengenai genre sastra terus berkembang dari waktu ke waktu, dan seringkali tidak memuaskan karena pengertian-pengertian yang dirumuskan selalu saja bergeser dan mengalami perubahan. Hal itu disebabkan oleh selalu adanya perubahan-perubahan konsep tentang karya sastra. Namun demikian, meskipun konsep-konsep tentang karya sastra selalu berubah, tetapi objek studi sastra dapat dikatakan tetap sama, yaitu prosa, puisi, dan drama. Prosa adalah teks yang berisi deskripsi (paparan, kisah), dan sebagian lainnya berisi ujaran tokoh (cakapan). Adapun lirik atau puisi adalah karya sastra yang berisi curahan perasaan pribadi yang lebih mengutamakan cara mengekspresikannya (Noor, 2010:20-24).

Menurut Asmara (dalam Dewojati, 2010;2-3), lakon-lakon drama adalah karya sastra. Akan tetapi, hal yang tidak bisa dilupakan bahwa drama tersebut ditulis untuk dipagelarkan. Hal itu berbeda dengan karya puisi dan prosa (cerpen, novel) yang dapat dihidangkan begitu saja pada pembaca setelah usai ditulis oleh pengarangnya. Oleh sebab itu, keistimewaan drama terletak pada tujuan pengarang

untuk melanjutkan komunikasi dengan audiens, dengan menghidupkan tokoh dan peristiwa tersebut di atas panggung. Dengan kata lain, drama baru mempunyai makna penuh apabila karya tersebut dipentaskan. Seiring dengan kemajuan zaman yang diiringi dengan berkembangnya teknologi, drama juga dapat dinikmati melalui media lain salah satunya adalah film. Menurut Satoto, drama yang dialihkan dalam bentuk audio dan visual disebut sementara dengan istilah film (Satoto, 2012: 205).

Menurut Zoebazary dalam bukunya yang berjudul *Kamus Istilah Televisi & Film*, salah satu ragam film adalah film animasi. Animasi merupakan sejenis film yang berbahan mentah gambar tangan lalu diolah menjadi gambar bergerak. Pada awal penemuannya, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian “diputar” sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer grafis, pembuatan animasi menjadi jauh lebih mudah dan cepat (Zoebazary, 2013:106). Di Jepang film animasi disebut *animeshon* atau disingkat *anime*, asal-usul terminologi *anime* itu sendiri. Menurut Antonia Levi dalam bukunya yang berjudul *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation* adalah sebagai berikut. Selanjutnya penulis akan menggunakan penyebutan *Anime* untuk menggantikan penyebutan film animasi.

“Generasi X menyebutnya dengan istilah anime, nama itu sendiri bergaung dengan semua bawaan multikultural yang telah ditakdirkan untuk dibawa sepanjang hidup oleh generasi abad 20-an. Bangsa Jepang sendiri mengambilnya dari bahasa Perancis untuk menggambarkan semua jenis anime.” (1998:1).

Objek material dalam penelitian ini adalah *anime* yang berjudul *Inuyashiki*. *Anime Inuyashiki* merupakan *anime* yang diadaptasi dari komik karya Hiroya Oku.



Karya-karya Hiroya Oku dikenal sering mengandung unsur *gore*, *violence*, dan konten seksual. Beberapa karyanya di antara lain *Gantz*, *Zero One*, *HEN*, *Inuyashiki*, dan lain-lain<sup>1</sup>. *Anime Inuyashiki* yang dirilis pada tanggal 12 Oktober 2017 diproduksi oleh studio Mappa dan memiliki total 12 episode dengan durasi 24 menit per episode. Genre yang diusung yaitu aksi, drama, dan fiksi sains<sup>2</sup>.

*Inuyashiki* bercerita tentang seorang remaja lelaki bernama Shishigami Hiro yang secara misterius mendapatkan kekuatan baru sebagai seorang *Cyborg* (*Cybernetic Organism*) dengan teknologi tingkat tinggi. Menurut Williams dan Sawyer dalam bukunya yang berjudul *Using Information Technology*, *Cyborg* merupakan perpaduan antara mesin dan makhluk hidup, di mana keduanya dihubungkan dengan kabel (Williams dan Sawyer, 2010:30). Setelah tubuhnya berubah menjadi mesin dan memiliki kekuatan, ia justru menggunakan kekuatan tersebut untuk membunuh semua orang demi memenuhi kepuasan batinnya. Hal itu dikarenakan oleh peristiwa bunuh diri yang pernah ia lihat. Saat peristiwa tersebut terjadi, pada umumnya orang akan berlarian karena panik atau berusaha mencari pertolongan. Namun, ia justru tidak merasa terganggu dan memperoleh kepuasan batin ketika melihat tubuh korban bunuh diri tersebut.

Dari sinopsis di atas dapat diketahui bahwa, Shishigami yang pada awalnya tidak memiliki keinginan membunuh, mendapatkan rangsangan dari peristiwa bunuh diri yang ia lihat. Rangsangan tersebut telah memunculkan hasratnya untuk membunuh manusia. Perubahan perilaku Shishigami tersebut sejalan dengan teori

---

<sup>1</sup> Wikipedia, "Hiroya Oku" diakses dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Hiroya\\_Oku/](https://en.wikipedia.org/wiki/Hiroya_Oku/), pada tanggal 5 Juli 2019

<sup>2</sup> IMDb, "Inuyashiki" diakses dari <https://www.imdb.com/title/tt6340502/>, pada tanggal 5 Juli 2019

yang penulis gunakan dalam penelitian ini, yakni Teori Behaviorisme milik B.F. Skinner. Dalam teori tersebut, Skinner menyatakan bahwa setiap manusia bergerak karena mendapatkan rangsangan dari lingkungannya (Hall dan Lindzey, 1993:333). Teori yang dikembangkan oleh Skinner ini menekankan pada respon-respon, atau tingkah laku manusia yang dikontrol oleh rangsangan dan penguatan<sup>3</sup> yang diterima.

Hal ini membuat penulis tertarik untuk meneliti tokoh Shishigami dikarenakan tingkah laku dan cara pikirnya yang tidak wajar. Adapun karena cerita yang kompleks sehingga mempengaruhi tokoh utama dalam bertingkah laku sehari-hari. Oleh karena itu, untuk meneliti perubahan perilaku yang terjadi pada tokoh Shishigami penulis menggunakan Teori Behaviorisme milik B.F. Skinner, dan menggunakan teori struktur naratif film milik Himawan Pratista untuk mengkaji unsur naratif film yang terdapat dalam *anime Inuyashiki*.

### 1.1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka permasalahan yang dikaji adalah sebagai berikut:

1. Seperti apa unsur-unsur naratif film berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif, dan *setting* atau latar film dalam anime *Inuyashiki*?
2. Seperti apa stimulus-stimulus dan penguatan yang mempengaruhi perubahan perilaku tokoh Shishigami Hiro dalam anime *Inuyashiki*?

---

<sup>3</sup> Penguatan adalah tindakan yang dilakukan oleh manusia, disebabkan oleh rangsangan yang diterima.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan struktur naratif film yang terdiri dari hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif, dan *setting* atau latar yang terdapat dalam *anime Inuyashiki*.
2. Menjelaskan stimulus-stimulus dan penguatan yang mempengaruhi perubahan perilaku tokoh Shishigami Hiro dalam *anime Inuyashiki*.

## 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan di mana bahan dan data diperoleh dari buku-buku referensi, jurnal, dan juga situs *website*. Objek material penelitian ini adalah *Anime Inuyashiki*. *Anime Inuyashiki* diangkat dari komik dengan judul yang sama, akan tetapi, dalam penelitian ini dibatasi hanya pada *Inuyashiki* versi *anime* saja. Pada penelitian ini, penulis hanya menggunakan 10 episode *anime Inuyashiki* dari 11 episode, karena pada episode tersebut terdapat perubahan perilaku yang terjadi pada tokoh utama. Penelitian berfokus pada *anime Inuyashiki* yang akan dikaji menggunakan teori struktur naratif film milik Himawan Pratista. Pembahasan unsur-unsur naratif film dibatasi pada unsur naratif film yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif yang berupa pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta *setting* ruang dan *setting* waktu, karena unsur-unsur tersebut yang penting kaitannya dalam penelitian ini.

Objek formal berupa aspek psikologi dalam *anime Inuyashiki*, yakni mengenai perubahan perilaku tokoh Shishigami Hiro. Kajian psikologi dalam hal ini dibatasi pada perubahan perilaku tokoh Shishigami dengan didasarkan pada Teori Behaviorisme B.F Skinner. Pembatasan ini dilakukan agar penulis dapat terfokus pada unsur-unsur yang berpengaruh dalam menganalisis *anime Inuyashiki*. Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa buku teori antara lain, 1) Buku *Memahami Film* oleh Himawan Pratista (2008) yang digunakan untuk menganalisis struktur naratif film, 2) *The Behavior of Organism* (1938) oleh B.F. Skinner yang digunakan sebagai pedoman dalam menganalisis perubahan perilaku yang terdapat pada tokoh Shishigami dalam *anime Inuyashiki*.

#### **1.4 Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk meneliti objek dalam penelitian ini. Pada penelitian ini digunakan 3 tahap penelitian, yaitu tahap penyediaan data, tahap analisis data dan tahap penyajian data.

##### **1.4.1 Tahap Penyediaan Data**

Penelitian ini merupakan studi kepustakaan dengan metode simak-catat dan studi pustaka terhadap objek material dari penelitian ini, yakni *anime Inuyashiki*. Metode simak-catat digunakan untuk memperoleh data-data pada objek material berupa teks dan gambar. Teks yang digunakan berupa dialog tokoh dalam *anime*, dan gambar yang digunakan adalah gambar visual dalam *anime*. Sedangkan metode studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data-data pada objek formal berupa teori-teori pendukung yang berasal dari sumber tertulis seperti buku *Memahami*

*Film* karya Himawan Pratista untuk meneliti struktur naratif film, dan buku *The Behavior of Organism* karya B.F. Skinner untuk meneliti objek formal. Adapun selain buku penulis juga menggunakan situs internet, jurnal, dan artikel untuk referensi yang terkait yang mendukung teori-teori maupun yang berhubungan dengan *anime Inuyashiki*.

#### **1.4.2 Tahap Analisis Data**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua tahap, yaitu identifikasi dan analisis.

##### **a. Tahap Identifikasi**

Pada tahap identifikasi penulis melakukan 3 cara yaitu:

- a) Dengan menonton dan menyimak film secara keseluruhan;
- b) Mencatat data dalam film dan sumber pustaka yang mendukung permasalahan penelitian;
- c) Menyusun data-data yang telah diperoleh berdasarkan permasalahan yang ingin diselesaikan.

##### **b. Tahap Analisis**

Pada tahap analisis penulis mencari unsur-unsur naratif film yang terdapat dalam *anime Inuyashiki* yang meliputi hubungan ruang dan waktu, elemen pokok cerita meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik serta *setting* atau latar. Setelah menentukan unsur-unsur tersebut penulis kemudian meneliti stimulus-stimulus dan penguatan yang mempengaruhi tokoh utama menggunakan teori Behaviorisme B.F Skinner.

### **1.4.3 Tahap Penyajian Data**

Metode penyajian hasil analisis penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu menguraikan hasil analisis dengan kata-kata. Metode ini digunakan untuk menguraikan hasil analisis seputar *anime Inuyashiki*. Hal tersebut berarti metode penyajian bersifat deskriptif yang berupa teks hasil analisis menggunakan teori-teori yang telah disebutkan sebelumnya, kemudian disajikan dalam bentuk kalimat dengan kata-kata yang mudah dipahami.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Terdapat dua manfaat dari penelitian ini yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi mengenai penelitian sastra dengan kajian teori behaviorisme milik Skinner. Serta dapat dijadikan sebagai referensi penelitian dengan studi psikologi sastra selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta menambah pengetahuan pembaca mengenai perubahan perilaku manusia, sehingga memudahkan manusia dalam bertindak laku dalam kehidupan sehari-hari.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca memahami isi, maka penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam tiga bab yang disusun berurutan sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang memuat latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II memuat bab tinjauan pustaka dan kerangka teori. Tinjauan pustaka berisi penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini, sinopsis berisi ringkasan dari keseluruhan jalannya cerita *anime Inuyashiki*. Adapun kerangka teori berisi teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, teori struktur naratif film Himawan Pratista, dan teori Behaviorisme B.F. Skinner.

Bab III merupakan pembahasan dan pemaparan hasil penelitian yang berisi tentang analisis struktur naratif film dengan menggunakan teori naratif film Himawan Pratista, dan analisis stimulus-stimulus dan penguatan dalam perubahan perilaku tokoh Shishigami Hiro ditinjau dari teori Behaviorisme B.F. Skinner.

Bab IV merupakan penutup yang berisi simpulan dari seluruh hasil pemaparan rangkaian penelitian dari bab-bab sebelumnya.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

Bab ini terdiri dari dua subbab yaitu, tinjauan pustaka dan kerangka teori. Penelitian terdahulu berisi paparan ringkas beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan objek penelitian ini, dan subbab kerangka teori berisi uraian rinci mengenai beberapa teori pokok yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

Pada bagian penelitian terdahulu berisi ringkasan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan teori yang digunakan oleh penulis guna mengetahui kesamaan dari segi objek formal maupun objek material dengan penulis.

##### **2.1.1. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan pengamatan penulis, sejauh ini belum ada tulisan yang secara khusus meneliti *anime Inuyashiki* sebagai objek material dengan menggunakan teori Behaviourisme milik B.F Skinner sebagai objek formal. Sebagai pembanding untuk penelitian ini, penulis membaca penelitian-penelitian terdahulu. Berikut ada beberapa penelitian serupa yang dapat menjadi tinjauan pustaka bagi penelitian ini.

Penelitian yang pertama adalah skripsi dengan judul “*Analisis Perilaku Tokoh Utama dalam Roman Claude Gueux Karya Victor Hugo Berdasarkan Teori Behaviorisme B.F. Skinner*” (2013). Skripsi ini disusun oleh Wahyu Puji Muliani dari Universitas Negeri Semarang. Masalah yang dikaji dalam penelitian milik Wahyu ini adalah stimulus yang mengawali perilaku tokoh utama yang



kemudian dikaitkan dengan perubahan perilaku yang dialami tokoh tersebut. Metode penyediaan data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan studi kepustakaan. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini berwujud kata, frase, ungkapan, dan kalimat yang mencerminkan perilaku tokoh utama. Stimulus atau rangsangan, dan perubahan perilaku tokoh utama juga terdapat dalam roman *Claude Gueux* karya Victor Hugo.

Sumber data diperoleh dari roman *Claude Gueux* karya Victor Hugo. Metode analisis data yang digunakan merupakan metode deskriptif analitik, yaitu teknik yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian dilengkapi dengan analisis. Untuk metode penyajian hasil analisis dilakukan secara informal, yaitu uraian dengan kata-kata. Hasil analisis perilaku tokoh utama dalam Roman *Claude Gueux* Karya Victor Hugo Berdasarkan Teori Behaviorisme B.F. Skinner yaitu, bahwa perilaku seseorang terjadi karena adanya stimulus yang mengawalinya dan perilaku tersebut tidak dapat dikontrol.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah objek formal yang digunakan adalah Teori Behaviorisme B.F. Skinner untuk menganalisis perubahan perilaku yang dialami. Wahyu juga menggunakan unsur tokoh untuk meneliti karya sastra yang digunakan, meskipun objek material yang digunakan berbeda dengan penelitian ini. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian karya Wahyu dengan penelitian ini yaitu penulis hanya menggunakan aspek *reinforcement* (penguatan) dan *stimulus* (rangsangan) untuk menganalisis perubahan perilaku. Perbedaan lain juga terdapat dalam hal objek material yang

digunakan, penulis menggunakan *anime Inuyashiki* sebagai bahan penelitian, sedangkan Wahyu menggunakan karya sastra berupa roman berbentuk prosa.

Penulis juga menggunakan skripsi yang berjudul “*Analisis Perilaku Tokoh Utama dalam Cerpen “Tairando” Karya Murakami Haruki Sebuah Tinjauan Behavior Skinner*” (2010) sebagai acuan penelitian terdahulu. Skripsi ini disusun oleh Rahmatika Dian Amalia dari Universitas Indonesia. Penelitian ini membahas tentang perubahan perilaku tokoh utama, Satsuki dalam cerpen *Tairando* karya Murakami Haruki. Data-data diperoleh dengan teknik pengumpulan data kepustakaan. Metode analisis data yang digunakan yaitu dengan metode deskriptif analitis dimana penulis mendeskripsikan data-data yang telah didapat yang kemudian akan dianalisis menggunakan teori yang diperlukan.

Dari hasil penelitian ini, dibuktikan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh stimulus-stimulus yang diberikan lingkungan yang terdiri dari penguatan positif dan penguatan negatif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu menerapkan Teori Behaviorisme B.F. Skinner tentang perilaku manusia, untuk menganalisis perubahan perilaku tokoh utama. Perbedaan yang penulis temukan dalam penelitian tersebut yaitu, terletak pada objek material yang digunakan, penulis menggunakan *anime* sedangkan penelitian tersebut menggunakan cerpen sehingga tidak terdapat analisis unsur naratif film, untuk menganalisis tokoh utama, berbeda dengan penulis yang menggunakan unsur naratif film untuk menunjang penelitian.

Penelitian ketiga yang penulis gunakan adalah skripsi dengan judul *“Tingkah Laku Tokoh Fukushima Akira Dalam Film Dare Mo Shiranai Karya Koreeda Hirokazu”* (2018). Skripsi ini disusun oleh Ratna Madita Damayanti dari Universitas Darma Persada. Penelitian ini berfokus pada analisis kepribadian tokoh Fukushima Akira dengan menggunakan telaah ilmu psikologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap penyebab terjadinya perubahan tingkah laku yang dialami oleh tokoh Fukushima Akira menggunakan Teori Behaviorisme dengan konsep pengondisian operan oleh B. F Skinner. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif.

Dari penelitian ini ditemukan bahwa tokoh Fukushima Akira mengalami pengondisian operan yang menyebabkan tingkah lakunya menjadi terkondisi. Tingkah laku yang terkondisi ini dibentuk dari stimulus-stimulus yang diberikan oleh sang ibu, Fukushima Keiko. Di saat tingkah laku yang terkondisi ini mendapatkan hasil yang negatif maka terjadilah penguatan negatif. Jika respon yang terkondisi tidak mendapatkan hasil yang positif secara terus-menerus atau berulang-ulang, maka akan terjadi penghapusan respon, itulah yang menyebabkan perubahan tingkah laku pada Akira.

Persamaan penelitian milik Ratna dengan penulis adalah Teori Behaviorisme milik B.F. Skinner yang digunakan untuk menganalisis tingkah laku tokoh utama, dan objek material yang digunakan merupakan sebuah film. Perbedaan yang penulis temukan yaitu Ratna tidak menggunakan unsur struktur naratif film milik Himawan Pratista untuk mengkaji filmnya, sehingga terdapat perbedaan dalam tahapan menganalisis struktur film dengan milik penulis. Dari

contoh-contoh penelitian sebelumnya ternyata sudah terdapat beberapa penelitian yang mengangkat objek formal yang sama dengan penulis, namun belum ditemukan penelitian dengan objek material *anime Inuyashiki* sebagai dari penelitian-penelitian sebelumnya.

## **2.2. Kerangka Teori**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori unsur naratif film milik Himawan Pratista untuk menganalisis kepribadian tokoh Shishigami, dan teori Behaviorisme B.F. Skinner sebagai alat untuk menganalisis perubahan perilaku tokoh Shishigami dalam *anime Inuyashiki*.

### **2.2.1. Unsur Naratif Film**

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan (Pratista, 2008:2). Pengertian naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (2008:33). Dalam sebuah cerita di dalamnya pasti terdapat alur cerita dan konflik yang menghidupkan cerita tersebut. Kedua hal tersebut menjadi kunci yang dapat menarik minat si pembacanya, maka dari itu agar terdapat kesinambungan antara suatu kejadian dengan kejadian sebelumnya diperlukan unsur naratif.

Naratif mempunyai beberapa elemen pokok yang membantu berjalannya sebuah alur cerita, elemen-elemen tersebut adalah; Pelaku cerita, permasalahan/konflik, dan tujuan (2008:44). Dalam analisis penulis akan menjelaskan 4 unsur naratif film, yaitu: elemen pokok naratif, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta *setting* atau latar.

#### **2.2.1.1. Elemen Pokok Naratif**

Pada dasarnya dalam setiap cerita disamping aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok yang sama, yakni karakter, permasalahan, atau konflik serta tujuan. Dapat disimpulkan bahwa inti cerita dari semua film (fiksi) adalah bagaimana seorang karakter menghadapi segala masalah untuk mencapai tujuannya yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (2008:42). Penulis akan menggunakan dua elemen pokok naratif yaitu pelaku cerita dan permasalahan atau konflik.

Elemen pertama yaitu, pelaku cerita. Setiap film umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. (2008: 43). Elemen kedua yaitu, Permasalahan atau Konflik. Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan sering kali ditimbulkan pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak protagonis. Permasalahan ini pula yang memicu konflik (konfrontasi) fisik antara pihak protagonis dan antagonis.

Permasalahan juga bisa muncul tanpa pihak antagonis. Masalah dapat muncul dari dalam diri tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin (2008: 44).

#### **2.2.1.2. Hubungan Naratif dengan Ruang**

Hukum kausalitas adalah dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang dan waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, di kota B, atau di negara C. (2008:35)

#### **2.2.1.3. Hubungan Naratif dengan Waktu**

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu (2008:36). Aspek urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Aspek yang pertama yaitu, Urutan waktu.

Cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni, linier dan non linier. Pola Linear dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita secara linier memudahkan untuk melihat hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D maka urutan

waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D. Pada plot Nonlinear memiliki pola acak berkebalikan dari pola linear dan pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya (2008:37).

Aspek yang kedua yaitu, durasi film. Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita dalam film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad. Aspek terakhir yaitu, frekuensi waktu. Umumnya sebuah adegan film hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita film. Dalam beberapa kasus melalui penggunaan teknik kilas-balik dalam kilas depan, adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan hingga berkali-kali (2008:38).

#### **2.2.1.4. *Setting* atau Latar**

*Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak seperti, perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon dan sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* ruang makan di sebuah restoran dan rumah tinggal tentu berbeda. Ruang makan pada era kini, masa silam, dan masa depan tentunya juga berbeda. *Setting* adalah salah satu hal utama yang sangat mendukung naratif filmnya. Tanpa *setting*, cerita film tidak mungkin dapat berjalan. *Setting* sendiri memiliki beberapa fungsi, yakni sebagai Penunjuk Ruang dan Wilayah, sebagai Penunjuk Waktu, sebagai Penunjuk Status Sosial, sebagai Pembangun *Mood*, sebagai Penunjuk Motif Tertentu, dan sebagai Pendukung Aktif

Adegan. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan fungsi *Setting* sebagai Penunjuk Waktu, dan sebagai Penunjuk Status Sosial (2008: 62).

Fungsi *Setting* sebagai penunjuk waktu adalah mampu memberikan informasi waktu, era, atau musim sesuai konteks naratifnya. Unsur waktu keseharian, yakni pagi, siang, petang, dan malam mutlak harus dipenuhi untuk menjelaskan konteks cerita. Selain itu *Setting* juga mampu memberi informasi tentang masa atau periode kapan cerita film berlangsung. Sebagai contoh, film-film bertema silam seperti epik sejarah sangat bergantung dari kekuatan *setting*-nya (2008: 67).

Fungsi *setting* yang kedua yaitu sebagai penunjuk status sosial. Dekor *setting* (bersama kostum) dapat menentukan status sosial para pelaku ceritanya (2008: 68). Kaum menengah ke bawah dan kaum menengah ke atas pasti memiliki perbedaan dalam konteks tempat tinggal dan pakaian yang digunakan. Hal tersebut dilakukan untuk menunjukan status sosial yang dimiliki oleh para tokoh dalam suatu film.

### **2.2.2. Teori Behaviorisme B.F. Skinner**

Penelitian psikologi sastra memiliki peranan penting dalam pemahaman sastra karena adanya beberapa kelebihan seperti: pertama, pentingnya psikologi sastra untuk mengkaji lebih mendalam aspek perwatakan; kedua, dengan pendekatan ini dapat memberi umpan-balik kepada peneliti tentang masalah perwatakan yang dikembangkan; dan terakhir, penelitian semacam ini sangat membantu untuk menganalisis karya sastra yang kental dengan masalah-masalah



psikologis (Endraswara dalam Minderop, 2010:2). Sebagai salah satu cabang psikologi sastra, Teori Behaviorisme milik B.F. Skinner, adalah tentang perubahan tingkah laku, belajar, dan modifikasi tingkah laku; karena itu dapat dikatakan bahwa teorinya paling relevan dengan perkembangan kepribadian suatu individu.

Pengertian perilaku menurut KBBI Daring adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Para ahli behaviorisme, dalam hal ini yaitu Skinner, menyadari bahwa manusia memiliki pikiran dan perasaan. Namun, mereka memandang pikiran dan perasaan sebagai perilaku yang juga disebabkan oleh lingkungan. Mereka berpikir bahwa lingkungan menyebabkan perilaku dalam suatu hal (Cervone dan Lawrence, 2012:130). Pada contoh dalam kehidupan yaitu, terdapat dua jenis golongan individu. Individu yang satu melakukan kejahatan yang berat, sedangkan individu lain melakukan perbuatan kemanusiaan. Dua golongan tingkah laku tersebut merupakan hasil pengaruh timbal balik dari stimulus dan juga penguatan, yang akhirnya menentukan tingkah laku tiap golongan.

Teori yang dikembangkan Skinner dikenal dengan Pengondisian Operan (*Operant Conditioning*), yaitu bentuk belajar yang menekankan respon-respon atau tingkah laku yang sukarela dikontrol oleh konsekuen-konsekuennya (2012:150). Pengertian konsekuen dalam pengertian diatas yaitu, stimulus atau rangsangan dan juga penguatan. Konsep pengondisian operan ini menjelaskan bahwa setiap manusia bergerak karena mendapat rangsangan. Menurut Skinner, sifat tingkah laku seseorang di dalam pengondisian operan yaitu, frekuensi suatu tindakan dapat kembali muncul pada masa mendatang sesuai dengan penguatan yang

mengikutinya (Hall dan Gardner, 1993: 333). Konsep dari Teori Behaviorisme B.F. Skinner adalah sebagai berikut :

Stimulus + Penguatan = Pengkondisian Operan

Stimulus : Hal yang dapat merangsang atau mendorong suatu individu untuk bergerak/belajar.

Penguatan : Tindakan yang diperoleh atau dihindari, mengikuti stimulus yang diterima dan meningkatkan kemungkinan frekuensi tingkah laku yang sama di masa depan.

Pengkondisian Operan : Hasil dari bentuk belajar yang menekankan tingkah laku yang dikontrol oleh stimulus dan penguatan.

Dalam penelitian ini digunakan beberapa aspek untuk menganalisis perilaku dari seorang individu, yaitu aspek rangsangan (*stimulus*) yang terbagi menjadi tiga jenis, dan penguatan (*reinforcement*) yang kemudian dibagi lagi menjadi dua jenis. Aspek tersebut dijabarkan oleh penulis secara detil dibawah ini:

#### **2.2.2.1. Rangsangan (*Stimulus*)**

Stimulus sendiri merupakan hal yang dapat merangsang atau mendorong suatu individu untuk bergerak/belajar. Apabila suatu individu tidak mendapatkan stimulus selama hidupnya maka ia tidak akan mengalami proses belajar dan hanya akan diam pada posisi awal. Skinner dalam bukunya yang berjudul *Science and Human Behavior* merumuskan beberapa penyebab “Populer” yang mendorong sebuah perilaku setiap individu. Penyebab atau stimulus tersebut yang penulis gunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis tokoh *Shishigami*.

Penyebab pertama yaitu, berdasarkan struktur tubuh seorang individu. Proporsi tubuh, bentuk kepala, warna mata, kulit maupun rambut, garis tangan dan fitur wajah semuanya dikatakan dapat menentukan atau mempengaruhi apa yang akan dilakukan oleh seseorang (2005:24). Berdasarkan penjelasan di atas, bisa dilihat dari contoh seorang pencuri yang memiliki badan tambun dan badan kurus. Stimulus struktur tubuh yang dimiliki oleh kedua orang tersebut dapat menentukan tingkah laku masing-masing, pencuri dengan badan tambun akan kesulitan saat akan melarikan diri dan memiliki kecenderungan lebih mudah ditangkap saat bersembunyi. Pada struktur tubuh pencuri yang berbadan kurus, dia akan lebih gesit dalam melarikan diri dan memiliki kecenderungan sulit ditemukan saat bersembunyi. Dari contoh kasus di atas ditemukan bahwa struktur tubuh setiap individu memiliki pengaruh dalam kehidupan sehari-hari.

Penyebab yang kedua yaitu, berdasarkan dari psikis seorang individu. Jiwa dalam seseorang dianggap sebagai pengemudi tubuh selayaknya seseorang yang sedang mengendarai mobil. Jika secara batin jiwa menghendaki suatu tindakan, maka fisik yang melakukannya. Jiwa atau batin suatu individu yang memiliki dorongan, dan fisik yang mematuhi (2005:29). Berdasarkan buku *Science and Human Behavior*, diketahui bahwa salah satu stimulus atau rangsangan terhadap seorang individu dapat berasal dari dalam diri sendiri atau batin seorang individu itu sendiri. Contoh kasus yang bisa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu, seorang bayi yang menangis. Bayi yang menangis tersebut mendapatkan stimulus yang berasal dari psikis atau dari dalam diri sendiri, yaitu merasa lapar. Pada kondisi awal si bayi tidak merasakan apapun sehingga bayi tersebut diam, namun

saat merasa lapar bayi tersebut melakukan pergerakan dengan cara menangis agar mendapatkan asupan asi.

Penyebab yang terakhir adalah berdasarkan dari lingkungan seorang individu. Interaksi-interaksi antara dua atau lebih individu dalam sistem sosial. Satu orang sering menjadi bagian dari lingkungan orang lain, dan hubungan ini biasanya timbal-balik (2005: 39). Selain dua penyebab di atas, lingkungan juga bisa menjadi penyebab seorang individu mengalami perubahan perilaku, karena bersifat timbal-balik sehingga terjadinya perubahan pada tiap individu.

Pada kehidupan sehari-hari hal tersebut dapat dilihat dari contoh siswa yang mendapatkan stimulus lingkungan yaitu temannya. Dia merasa nilai ujian matematikanya lebih rendah dari nilai temannya, sehingga ia mendapatkan rangsangan dari temannya agar belajar lebih rajin dan mendapatkan nilai yang lebih baik. Dari contoh di atas rangsangan yang diterima dari temannya mempengaruhi tingkah laku siswa tersebut untuk belajar lebih giat lagi. Hakikatnya manusia adalah makhluk sosial, dimana senantiasa hidup berdampingan dengan individu yang lain, maka dari itu lingkungan memainkan peranan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

#### **2.2.2.2. Penguatan (*Reinforcement*)**

Sebuah penguat adalah suatu tindakan yang diperoleh atau dihindari, mengikuti stimulus yang diterima dan meningkatkan kemungkinan tingkah laku tersebut terjadi lagi di masa depan (2012: 152). Menurut skinner, penguatan dapat terjadi dalam dua cara, yaitu positif dan negatif. Penguatan positif terjadi apabila

diikuti oleh stimulus yang mendukung atau menyenangkan, sementara penguatan negatif terjadi karena diikuti stimulus yang tidak mendukung atau tidak menyenangkan.

Jenis penguatan yang pertama yaitu, penguatan positif. Penguatan positif adalah penguatan yang mengakibatkan frekuensi tingkah laku yang sama akan meningkat atau muncul kembali karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*) (Gredler, 1994:127). Penguatan positif dalam kehidupan sehari-hari dapat memotivasi seseorang dalam bertindak laku. Hasil dari penguatan positif mempengaruhi tingkah laku sehari-hari, juga mempengaruhi perkembangan kepribadian dan dapat menjadi sebuah pola kebiasaan bertindak laku. Sedangkan sebuah penguatan negatif menyebabkan kecenderungan seorang individu untuk menolak atau menghindari dari situasi yang kaku, atau masalah yang sulit. Apabila tingkah laku menghindari atau menolak tersebut dapat menghilangkan rasa kecemasan, dan terus menerus dilakukan maka kebiasaan tersebut akan menjadi aspek kepribadiannya (Syamsu Yusuf LN dan Juntika Nurihsan, 2012:129-131).

Pada contoh kasus kehidupan sehari-hari dapat dilihat dari suatu perilaku seorang siswa. Siswa tersebut merasa persiapannya dalam mengikuti ujian matematika belum matang, sehingga muncul rangsangan atau dorongan dari dirinya sendiri untuk belajar lebih giat. Setelah siswa tersebut belajar dan lebih siap dalam mengikuti ujian matematika, ia mendapat nilai yang memuaskan dan juga pujian dari gurunya. Mendapatkan nilai yang bagus dan juga pujian dari gurunya merupakan penguatan positif bagi siswa tersebut. Setelah siswa tersebut mendapat stimulus dan juga penguatan positif, hasil perilakunya yaitu, setiap akan mengikuti

ujian matematika ia akan belajar dengan giat agar dapat memperoleh nilai bagus dan pujian dari gurunya. Hal tersebut merupakan penguatan positif karena meningkatkan frekuensi tingkah laku yang sama pada masa mendatang. Jenis penguatan yang kedua yaitu penguatan negatif. Penguatan Negatif adalah penguatan yang mengakibatkan frekuensi tingkah laku menghindar atau menolak karena diikuti dengan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan) (1994:130-131). Penguatan ini memainkan peranan dalam kecenderungan seseorang untuk bertingkah laku menghindar atau menolak terhadap sebuah situasi kaku atau masalah yang sulit (2012:130-131).

Sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari yaitu, seorang anak yang malas mengerjakan pekerjaan rumah sehingga ia mendapatkan stimulus atau rangsangan dari lingkungan berupa omelan dari ibunya. Pada kasus ini si anak pun mendapatkan penguatan negatif, yaitu tindakan menghindar dari omelan dari ibunya. Hasil dari stimulus atau rangsangan dan juga penguatan negatif tersebut yaitu, perilaku si anak mengerjakan pekerjaannya untuk menghindar dari omelan dari ibunya. Pada kasus penguatan, pikirkan penguatan positif sebagai sesuatu yang ditambahkan dan diperoleh, dan penguatan negatif sebagai upaya untuk menghindar dari sesuatu atau lari dari sesuatu yang tidak menyenangkan.

### **BAB 3**

#### **PERUBAHAN PERILAKU TOKOH UTAMA SHISHIGAMI HIRO**

#### **DALAM ANIME INUYASHIKI KARYA HIROYA OKU**

Dalam bab 3 ini akan dijabarkan pembahasan mengenai perubahan perilaku tokoh Shishigami Hiro dalam anime *Inuyashiki*. Anime *Inuyashiki* adalah adaptasi anime oleh studio MAPPA dan memiliki jumlah 12 episode dengan durasi masing-masing 24 menit. Pada subbab Analisis Struktur Naratif penulis akan mengkaji mengenai perubahan perilaku yang terjadi pada tokoh Shishigami Hiro dengan hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif, setting atau latar serta Permasalahan dan Konflik yang terdapat pada anime *Inuyashiki*. Pada subbab Perilaku yang dibagi atas dua bagian yaitu, Shishigami sebagai manusia dan *cyborg*, penulis akan menggunakan teori B.F Skinner untuk mengkaji perubahan perilaku Tokoh Shishigami dilihat dari stimulus dan penguatan yang diterima.

#### **3.1 Analisis Unsur Naratif Anime *Inuyashiki***

Dalam subbab ini penulis menjelaskan mengenai unsur naratif dalam anime *Inuyashiki* yaitu elemen pokok cerita yang terdiri dari hubungan naratif dengan ruang, waktu, pelaku cerita, yang terintegrasi dengan latar atau *setting*. Pada bagian Permasalahan dan Konflik penulis menyimpulkan permasalahan dan konflik yang terdapat dalam anime *Inuyashiki* berdasarkan hasil penjabaran plot di bawah.

### 3.1.1 Elemen Pokok Cerita dan *Setting*

Menurut Pratista, Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Adapun cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak (2008: 34). Dalam *Anime Inuyashiki* penulis membagi plot menjadi enam babak yaitu A, B, C, D E, F berdasarkan munculnya peristiwa penting yang dimulai saat telah menjadi *cyborg*, dan masih menjadi manusia. Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni linear dan non linear. Cerita yang tersaji dalam masing-masing plot tersebut adalah sebagai berikut.

Plot A : Tokoh Shishigami Ketika Masih Menjadi Manusia

Plot B : Awal Mula Tokoh Shishigami Berubah Menjadi *Cyborg*

Plot C : Tokoh Shishigami Mulai Melakukan Pembunuhan dan Keinginannya  
untuk Berhenti Membunuh

Plot D : Respon Negatif Warganet Membuat Tokoh Shishigami Kembali  
Melakukan Tindakan Pembunuhan

Plot E : Munculnya Rasa Empati Tokoh Shishigami yang Ingin Melindungi  
Temannya

Plot F : Pengorbanan Tokoh Shishigami Demi Melindungi Shion dan Ando

Namun demikian dalam *anime Inuyashiki* ini Plot cerita disajikan secara tidak kronologis atau non linear. *Anime Inuyashiki* menggunakan pola non linear menjadi B, A, C, D, E, F sebagai berikut :



### 3.1.1.1 Plot B: Awal Mula Tokoh Shishigami Berubah Menjadi *Cyborg*

Cerita Ini bermula di malam hari dengan mengambil ruang di sebuah taman. Terdapat sebuah peristiwa di mana ada semacam benda luar angkasa yang jatuh di taman tersebut sehingga terjadi sebuah ledakan.



Gambar 1 (*Inuyashiki* 2017, adegan 00:09:35)

Gambar di atas adalah latar ketika terjadi ledakan di taman. Ledakan tersebut mengenai dua orang yang sedang berada di taman dan mengakibatkan dua orang tersebut berubah menjadi *cyborg* atau manusia yang memiliki mesin dalam tubuhnya. Dua orang tersebut adalah Shishigami dan Inuyashiki.

Shishigami adalah seorang pemuda yang merupakan seorang pelajar SMA di Tokyo, ia tinggal berdua dengan ibunya semenjak perceraian kedua orangtuanya. Namun walau begitu, hubungan ia dengan keluarga baru ayahnya berjalan dengan baik. Kesehariannya ia merupakan orang yang tidak banyak bicara dan lebih menghabiskan waktunya untuk membaca komik di rumah teman masa kecilnya, Naoyuki Ando. Shishigami memiliki rambut pendek berwarna biru dan pandangan mata yang tajam, gaya berpakaianya sehari-hari hanya dengan seragam sekolah dan jaket. Kehidupan normal *Shishigami* tidak berlangsung lama, setelah kejadian

naas yang menyimpannya di taman pada malam hari tubuhnya pun secara misterius telah berubah menjadi mesin atau *cyborg*. Meski demikian, penampilan fisik shishigami tidak berubah dan tetap terlihat seperti remaja laki-laki pada umumnya. Perubahan yang terjadi pada fisik Shishigami baru dapat terlihat saat ia menggunakan kekuatannya.

獅子神 : あの公園 あの夜 俺は死んだ 俺は… 違うものにな  
 ってしまった そのころから ある考え  
 が 頭から離れなくなった 自分は機械  
 金属 心がない生きてはいない底なしの深い暗闇  
 しおん : 何… 言ってるの?  
 (Inuyashiki, 2017.06:37:31 - 07:22:31)

Shishigami : Sejak di taman itu dan sejak malam itu, aku sudah mati.  
 Aku ...berubah menjadi sesuatu yang berbeda. Sejak  
 saat itu, aku hanya memikirkan hal ini. Aku adalah  
 mesin. Aku terbuat dari besi. Aku tak memiliki hati.  
 Aku tak hidup. Aku berada di dalam kegelapan yang  
 dalam.  
 Shion : Apa yang kamu katakan?

Dialog di atas merupakan pengakuan Shishigami tentang tubuhnya yang telah berubah menjadi mesin, terhadap temannya yang bernama Shion. Karena menganggap dirinya telah mati sejak malam itu, Shishigami merasa dirinya bukan lagi manusia melainkan mesin yang tidak memiliki hati. Shishigami yang telah berubah menjadi Cyborg merasa berada dalam kegelapan sehingga menjadikan dirinya sebagai sosok yang berhati dingin.



Gambar 2 dan 3 (*Inuyashiki*, 2017. Adegan 00:07:58 – 00:08:01)

Selain kepada Shion, Shishigami juga memberitahu Ando terkait dengan perubahan pada fisiknya juga kekuatan-kekuatan yang sekarang ia miliki setelah berubah menjadi *cyborg*. Hal tersebut dibuktikan dengan kutipan dialog di bawah.

獅子神 : まあ もしバレても 誰も俺には勝てない アメリカ  
の軍隊でも 1 キロ以上 先も見えるし狙撃は 10  
キロ先でもできる ネットでの会話も 警察無線も世界中の  
監視カメラも 全部 見れる アメリカの核ミサイル中国に撃  
ち込んだりとかも一楽勝にできる  
(*Inuyashiki*, 2017. 00:16:16,934 - 00:16:37,162)

Shishigami :Yah, jika mereka tahu, takkan ada yang bisa  
mengalahkanku. Bahkan tentara Amerika sekali pun.  
Aku bisa melihat sejauh satu kilometer, dan aku bisa  
mengenai target sejauh 10 kilometer. Aku bisa  
menyusup ke jaringan internet polisi, radio,  
dan kamera pengawas di seluruh dunia.  
Aku juga bisa mengirimkan bom nuklir Amerika ke arah  
Cina dengan mudah.  
Aku juga bisa mendapatkan uang.

Dengan kekuatan yang dimilikinya dia dapat melakukan hal apapun, dia dapat melihat sejauh satu kilometer dengan jelas tanpa menggunakan bantuan alat apapun, dapat mengenai target sejauh 10 kilometer, dapat menyusup ke jaringan internet polisi, radio, dan kamera pengawas di seluruh dunia. Selain hal tersebut dia

masih dapat mengirimkan nuklir buatan Amerika ke Cina dengan mudah, juga dapat mendapatkan uang sejumlah yang dia inginkan.



Gambar 3 dan 4 (*Inuyashiki*, 2017. Adegan 00:15:52 – 00:16:50)

Dalam potongan gambar tersebut terlihat ia sedang membunuh anak-anak yang melakukan tindakan perundungan pada temannya, Ando dari atap gedung sekolah pada siang hari. Lewat teropong yang Ando gunakan, ia dapat melihat dengan jelas korban-korban tembakan Shishigami.

Di sisi lain, lelaki yang terkena efek ledakan benda luar angkasa bukan hanya Shishigami, Inuyashiki Ichirou pun menjadi korban ledakan benda luar angkasa tersebut. Inuyashiki adalah seorang pria paruh baya berumur 58 tahun dan seorang kepala keluarga. Malam sebelum ia terkena ledakan misterius tersebut dia di diagnosis terkena penyakit kanker dan memiliki umur yang tidak lama lagi, namun secara ajaib fisiknya menjadi kembali sehat seolah-olah penyakit kanker tersebut tidak pernah ada. Ia memiliki rambut pendek berwarna keabu-abuan dan kerut wajah yang cukup banyak dan juga menggunakan kacamata, namun setelah memiliki kekuatan sebagai *cyborg* penglihatannya membaik bahkan tidak memerlukan kacamata lagi.



Gambar 5 dan 6 (*Inuyashiki* 2017, Tokoh Inuyashiki Ichirou)

Dari potongan gambar di atas terlihat tokoh Inuyashiki. Ia adalah tokoh yang juga merupakan *cyborg* dan mempunyai kekuatan yang sama seperti Shishigami, namun Inuyashiki hanya menggunakan kekuatannya untuk kebaikan. Meski Inuyashiki juga tokoh yang menarik karena merupakan *cyborg* tapi tokoh ini tidak akan di bahas lebih lanjut dalam penelitian ini, karena fokus penelitian hanya kepada tokoh utama yang masih mempunyai perubahan perilaku yaitu tokoh Shishigami.

Dalam Plot B, tokoh Shishigami digambarkan memiliki sifat semena-mena, hal itu dibuktikan saat Shishigami menggunakan kekuatannya hanya untuk membuktikan kepada Ando kalau dia sudah berubah menjadi Cyborg, berbagai macam hal ia lakukan mulai dari menembak burung, merubah tayangan pada seluruh Televisi pada sebuah toko elektronik dengan gambar yang tidak senonoh, hingga mengacaukan arus lalu lintas dan menyebabkan kecelakaan. Tidak berhenti sampai disitu, shishigami juga menggunakan kekuatannya untuk membunuh para pelaku perundungan untuk menghukum mereka. Dengan kekuatan yang dimiliki, Shishigami menembak mereka semua dari jarak jauh tanpa meninggalkan jejak sama sekali, sehingga dia tidak merasa takut dengan tindakannya tersebut.

Shishigami juga memperlihatkan kemampuannya kepada Ando dengan mengambil sejumlah uang secara ilegal pada mesin Anjungan Tunai Mandiri. Ando merasa perbuatan Shishigami telah melewati batas, setelah kejadian tersebut dia tidak ingin bertemu lagi dengan Shishigami.

### 3.1.1.2 Plot A: Tokoh *Shishigami* Ketika Masih Menjadi Manusia

Dalam plot cerita ini, terdapat dua *flashback* yang menggambarkan saat Shishigami masih menjadi manusia, yang pertama saat ia masih duduk di bangku SD. Digambarkan Shishigami kecil sedang berbincang-bincang dengan teman-temannya di suatu kelas pada siang hari. Dalam peristiwa tersebut ia mengatakan bahwa selama seorang manusia tidak memiliki hubungan dengannya maka ia tidak peduli bagaimanapun keadaan mereka, hidup ataupun mati. Ia lebih peduli jika karakter favorit di komiknya mati. Pernyataan tersebut tidak disanggah oleh temannya justru mereka menganggap bahwa hal itu wajar bagi seorang shishigami.



Gambar 7 (Inuyashiki 2017, Shishigami kecil dengan teman-temannya)

安堂	: そういや あいつ子供のころ...
獅子神	: でもさ ぶっちゃけさ 友達とか家族以外 どうでもいいよね 死のうが生きようが
友達 1	: え? どういうこと?

獅子神 : そのままだよ  
 安堂 : 皓と関係ない人は死んでも 悲しいとも  
 何とも思わないってことじゃね？  
 獅子神 : うんそう 漫画とかアニメの中の方が  
 全然 死んだとき ショックかもしんない  
 友達 2 : まあ 普通じゃね？  
 (Inuyashiki, 2017.00:12:08,185- 00:12:35,796)

Ando : Benar juga, saat kami masih kecil ....  
 Shishigami : Tapi, jujur saja, siapa juga yang peduli pada  
 orang lain yang tak ada hubungannya dengan  
 kita? Meski mereka hidup atau mati.  
 Teman 1 : Eh, apa maksudnya?  
 Shishigami : Seperti yang kukatakan tadi.  
 Ando : Bagi Hiro, mungkin dia tak merasa sedih atau  
 kehilangan saat orang lain mati?  
 Shishigami : Ya, benar. Mungkin aku malah merasa lebih  
 terkejut jika ada karakter *manga* atau  
*anime* yang mati.  
 Teman 2 : Yah, kurasa itu normal.

Dialog tersebut membuktikan tokoh Shishigami yang berhati dingin. Sejak kecil Shishigami sudah acuh terhadap sekelilingnya, bahkan tidak memiliki belas kasihan terhadap sesama manusia. Sifat ini telah ia miliki sejak kecil, tanpa disadari. Ketika Shishigami telah berubah menjadi *cyborg* sifat ini semakin terlihat dan semakin dia akui.



Gambar 8 (Inuyashiki, 2017 adegan flashback saat pertama kali melihat peristiwa bunuh diri di rel kereta api)

Adegan flashback yang lain yaitu saat ia bermimpi mengenai ingatan saat masih duduk di bangku SMP, pada siang hari di suatu musim panas ia melihat seseorang yang bunuh diri di rel kereta api di depan kedua matanya. Hal yang dirasakan oleh shishigami saat melihat mayat tersebut cukup tidak wajar, sebab di saat ada orang yang berlarian dan meminta pertolongan, ia justru merasakan adanya cahaya saat kehidupan orang lain lenyap. Awal mula peristiwa itulah yang membuatnya ingin membunuh atau menyakiti orang-orang dengan tangannya sendiri demi mendapatkan cahaya itu lagi. Hal tersebut juga diperkuat dengan dialog berikut ini.

獅子神	: そんなとき 昔一 駅のホームで 飛び込み自 殺を見たときのことを思い出した まだ こんな体になる前の 夏の すげえ暑い日で… あのとき やじ馬が写真を撮ったり 逃げたり 叫んだりしてたけど— 俺は… 光を感じた人の命が消えたことに それで俺は思った “もう あのときの光に賭けるしかない”
しおん	: あっ
獅子神	: “自分の手で人を殺すしかない”
しおん	: え？
獅子神	: “それしか…” 完全に頭ん中 そればっかで 取りつかれた ように—

(Inuyashiki, 2017. 00:07:25,862 - )

Shishigami	: ... aku mengingat kejadian kasus bunuh diri di stasiun. Itu terjadi sebelum aku memiliki tubuh ini, di suatu hari saat musim panas yang sangat panas. Saat itu, ada orang yang mengambil foto, dan ada yang lari dan berteriak. Tapi aku ...merasakan sebuah cahaya. Saat kehidupan orang lain lenyap. Lalu, aku memikirkannya. Aku harus bisa merasakan cahaya itu lagi.
Shion	: A-..
Shishigami	: Aku harus bisa membunuh seseorang dengan tanganku sendiri.



Shion : Eh....  
 Shishigami : Hanya itulah yang kupikirkan. Aku merasa seperti kehilangan kendali.

Selain pembuktian bahwa tokoh Shishigami pada awalnya adalah manusia pada umumnya, dua adegan *flashback* ini juga menggambarkan mengenai sifat yang dimiliki oleh tokoh Shishigami. Seperti penjabaran sebelumnya dapat diketahui bahwa tokoh Shishigami sudah menjadi orang yang berhati dingin sejak dirinya masih kecil. Pada kutipan dialog di atas Shishigami tidak segan-segan akan menghabisi nyawa seseorang hanya untuk merasa ‘hidup’.

Dalam Plot A tokoh Shishigami digambarkan memiliki sifat berhati dingin, hal tersebut dibuktikan dengan pemikiran dan juga tindakan Shishigami yang tidak peduli pada sekitarnya. Dalam salah satu penggalan dialog di atas Shishigami dengan terus terang mengatakan kepada teman-temannya bahwa ia tidak menaruh rasa simpati sedikitpun pada orang lain dalam kondisi hidup atau mati terkecuali orang-orang yang berhubungan dengan dirinya. Pada contoh kasus kedua, saat Shishigami melihat ada orang yang melakukan tindakan bunuh diri di depan kedua matanya dia hanya diam melihat mayatnya bahkan tidak ada rasa untuk menolongnya.

### **3.1.1.3 Plot C: Tokoh *Shishigami* Mulai Melakukan Pembunuhan dan Keinginannya untuk Berhenti Membunuh**

Semenjak Shishigami menjadi *cyborg*, ia memiliki kemampuan untuk melakukan berbagai macam hal, salah satunya membunuh dengan tangan kosong. Akibatnya ia sering memasuki rumah-rumah warga hanya untuk membunuh

seluruh anggota keluarganya demi kepuasan batin semata, tidak peduli sore ataupun malam, kapanpun ia merasa ingin membunuh maka ia akan melaksanakan niatnya saat itu juga. Saat melihat manusia memohon-mohon meminta belas kasihan dan saat manusia merasakan kesakitan membuatnya merasakan cahaya di dalam hidupnya, maka ia akan terus melakukan aksi pembunuhan sampai ia merasa puas.

男性	: つ… 妻は 死んだんですか？
獅子神	: うん あ… ああ… ああ… ちょっと ちよっときた… かも
男の子	: パパ？
男性	: この子だけは… お願いします お願いします この子だけは！
獅子神	: ダメ 子供も殺す
男性	: うわあああ！ やめてー！
獅子神	: ばんっ！ああ… 生きてる俺 生きてる感じがする

(Inuyashiki, 2017.00:14:51,932- 00:16:00,250 )

Laki-laki	: Istri ... istriku ... sudah meninggal, ya?
Shishigami	: Ya. Aa... aa.. Tunggu. Aku sedikit merasakannya ... mungkin.
Anak	: Papa?
Laki-laki	: Kumohon, ampuni anakku! Kumohon, jangan bunuh anakku!
Shishigami	: Tidak, aku akan membunuh anak itu juga.
Laki-laki	: Aa!! Hentikan!
Shishigami	: Dor. Aku hidup. Aku merasa hidup.

Dialog di atas merupakan salah satu bukti perbuatan keji dari tokoh Shishigami ketika melakukan pembunuhan. Shishigami merasa dirinya hidup setelah dia menghabisi nyawa orang lain, dia bahkan tidak peduli pada anak kecil yang tidak berdosa. Selain pembunuhan tersebut Shishigami juga melakukan

banyak tindakan pembunuhan lainnya yang kemudian membuat dirinya menjadi buronan polisi.

Namun hal tersebut tidak berlangsung lama, Shishigami sempat memiliki keinginan untuk berhenti membunuh. Hal tersebut bermula ketika ibunya bercerita bahwa ia menderita kanker dan umurnya tidak lama lagi. Sontak saat mendengar hal tersebut, Shishigami menangis dan memeluk ibunya. Ia berjanji pada dirinya sendiri untuk menghentikan kebiasaan membunuh serta menyakiti manusia dan akan menjaga ibunya. Hal tersebut dibuktikan pada penggalan dialog di bawah.

母	: 母さん いなくなったあとあっちの家で暮らなさい
獅子神	: イヤだ...
母	: 高校 ちゃんと行きなさい
獅子神	: イヤだ
母	: 大学も 行かせてくれる...
獅子神	: イヤだイヤだ!
母	: いいの 皓... 皓! 母さん 死にたくない! 皓を 1 人にして!
獅子神	: 死なせない。死なせない... 絶対

(Inuyashiki, 2017. 00:14:06,554 - 00:14:40,713)

Ibu	: Saat Ibu sudah meninggal, kamu bisa tinggal bersama mereka.
Shishigami	: Tidak.
Ibu	: Kamu harus menyelesaikan SMA, ya.
Shishigami	: Tidak.
Ibu	: Dia juga mau membiayaimu sampai kuliah.
Shishigami	: Tidak.Tidak!
Ibu	: Hiro, Hiro! Ibu tidak mau mati! Ibu tidak mau meninggalkanmu sendirian!
Shishigami	: Takkan kubiarkan.Takkan kubiarkan ... aku berjanji.

Shishigami amat sangat terpukul atas berita tersebut, dia tidak ingin kehilangan Ibunya. Dengan kekuatan yang ia miliki sebagai *cyborg*, dalam satu malam penyakit yang diidap oleh Ibunya hilang secara misterius. Hal ini pula yang

menjadi awal permulaan Shishigami berniat untuk berhenti membunuh manusia dan fokus merawat Ibunya.

獅子神 :でさ ここ引っ越そうよ  
 優子 :ええ?こんな所...  
 獅子神 :大丈夫 俺に任せてこれから ずっと  
 俺が母さんを支えるから  
 優子 :皓...  
 獅子神 :どう? ここ  
 優子 :いいね  
 獅子神 :あとさ パートも辞めちゃいなよ  
 俺が もっと楽させてあげるから  
 (Inuyashiki, 2017. 00:16:07,257 - 00:17:00,019)

Shishigami : Lalu ... mari kita pindah ke sini.  
 Ibu : Tempat semahal ini?  
 Shishigami : Tenang saja, serahkan saja padaku.  
 Aku akan selalu membantu Ibu.  
 Ibu : Hiro ....  
 Shishigami : Bagaimana?  
 Ibu : Bagus, ya.  
 Shishigami : Lalu, Ibu harus berhenti bekerja.  
 Aku akan membuat Ibu merasa nyaman.

Shishigami begitu sayang kepada ibunya sehingga ia akan melakukan apapun untuk membahagiakan ibunya, termasuk pindah ke apartemen mewah dan juga tidak membiarkan ibunya untuk bekerja.

獅子神 : もう人を殺すのはやめよう  
 やめた  
 (Inuyashiki, 2017. 00:20:33,440 - 00:20:40,072)

Shishigami : Aku akan berhenti membunuh manusia.  
 Aku akan berhenti.

Penggalan dialog di atas merupakan harapan tulus dari seorang Shishigami untuk berhenti membunuh manusia, harapan yang ia ucapkan tepat sebelum

menutup mata pada malam hari. Naas, akibat tindakan pembunuhan yang telah ia lakukan polisi pun melakukan penyelidikan dan berhasil melacak kediaman Shishigami. Polisi yang menemukan lokasi Shishigami kemudian menyergapnya saat ia masih bersama ibunya. Shishigami panik, ia pun melakukan perlawanan kemudian kabur, menjadikan dirinya seorang buronan dan meninggalkan ibunya sendiri.

Sifat Tokoh Shishigami yang terdapat pada plot C ini adalah Bengis, Shishigami digambarkan sebagai seseorang yang tidak memiliki rasa belas kasihan kepada manusia sekalipun mereka membutuhkan pertolongan, Shishigami bahkan dengan sengaja memasuki rumah-rumah warga untuk membunuh demi kepuasannya semata. Pada salah satu bukti di atas, Shishigami secara sengaja masuk dan membunuh seluruh anggota keluarga tanpa terkecuali, anak keluarga tersebut yang masih kecil pun tidak luput dari sasarannya. Sebelum membunuh korbannya, Shishigami sebelumnya meminta kepada korban untuk memohon-mohon kepadanya untuk merasakan penderitaan yang mereka alami sebagai bentuk kepuasan bagi seorang Shishigami.

Selain memiliki sifat Bengis, dalam penjelasan plot ini Shishigami digambarkan memiliki sifat Tulus dalam menyayangi Ibunya. Shishigami merasa sangat terpukul saat mengetahui bahwa ternyata ibunya mengidap kanker dan sisa waktunya tidak lama lagi, dengan mengerahkan kekuatan yang dimiliki, ibunya pun berhasil disembuhkan. Sejak saat itupun Shishigami berjanji pada dirinya sendiri tidak akan membunuh manusia dan fokus dalam merawat ibunya.

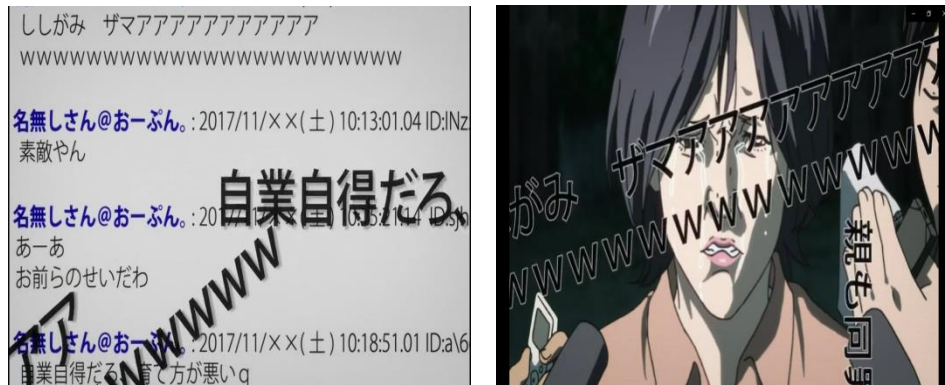
Sifat lain yang dimiliki oleh Shishigami yaitu Ceroboh dalam bertindak, ia tidak berpikir dengan baik-baik konsekuensi dari tindakan pembunuhan yang telah ia lakukan akan menjadikannya seorang buronan dan ditangkap oleh polisi, sehingga pada saat ia dikepung di kediamannya Shishigami panik dan kabur demi menyelamatkan dirinya.

#### **3.1.1.4 Plot D: Respon negatif warganet membuat tokoh *Shishigami* kembali melakukan tindakan pembunuhan**

Selama menyandang status sebagai buronan dia bersembunyi di kediaman teman sekelasnya, Shion Watanabe, gadis yang dengan sukarela menjadikan rumahnya sebagai tempat persembunyian Shishigami dari kejaran polisi. Selama ia bersembunyi, ia selalu mengkhawatirkan keadaan ibunya. Para wartawan tidak henti-hentinya menghujani berbagai macam pertanyaan pada ibunya, dengan penuh penyesalan, ibunya hanya bisa berulang kali mengucapkan permintaan maaf pada awak media. Tidak lama kemudian ibunya dikabarkan telah mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri. Shishigami tidak kuasa membendung kesedihan yang amat mendalam dan merasa amat menyesal karena telah membuat ibunya harus melalui itu semua. Tidak lama dari peristiwa bunuh diri ibunya, ayahnya pun mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri. Berbeda dengan reaksi dari Shishigami, hal tersebut telah memancing ragam komentar dari warganet, dan semuanya bernada negatif, bahkan ada yang merasa senang saat mendengar kabar tersebut.

Shishigami yang sudah kehilangan kesabaran menantang semua warganet yang mengirim komentar negatif di situs 2chan dan membunuh mereka semua satu

persatu. Komentar-komentar negatif yang dilontarkan warganet terhadap ibunya telah membangkitkan rasa amarah yang mendalam bagi Shishigami dan menyebabkan aksi teror itu berlangsung.



Gambar 9 dan 10 (Inuyashiki, 2017. Adegan 00:11:48 – 00:11:54)

Gambar di atas merupakan adegan ketika tokoh Shishigami membaca berbagai macam komentar-komentar negatif dari warganet. Seketika itu juga kesedihan dan kemarahan Shishigami memuncak, tanpa berpikir panjang Shishigami kemudian menghubungi setiap warganet yang telah memberikan komentar negatif dan kemudian membunuh mereka menggunakan kekuatannya. Hal tersebut dapat dilihat dari dialog berikut ini.

獅子神	: うちの親 追い込んでお前に何の得があんだよ?
男の子	: アハハハ… おい ばばあ 獅子神!
獅子神	: うちの親が死んだときもそうやって笑ってたんだろうな
男の子	: おい ばばあ! ん? あれ? いないの? う〜 これヤベえ 通報か? これだよな〜 普通に 今から 俺が
獅子神	: お前に何するか分かる?
男の子	: え? え? 何かすんの? え? 何それ ハハハ…

(Inuyashiki, 2017. 00:17:34,845- 00:18:53,590)

Shishigami : Memangnya apa yang kau dapatkan saat menghina Ibuku seperti itu?  
 Laki-laki : Hei, Mama ... ada Shishigami!  
 Shishigami : Kau pasti tertawa seperti itu saat orang tuaku meninggal, kan?  
 Laki-laki : Hei, Mama! Apa dia tidak ada? Ini gila.  
 Apa kusiarkan saja, ya? Sudah pasti, 'kan?  
 Shishigami : Apa kau tahu apa yang akan kulakukan padamu?  
 Laki-laki : Mau apa? Apa-apaan itu? Hahaha

Dialog diatas merupakan percakapan antara shishigami dengan salah satu warganet yang memberikan komentar-komentar negatif terhadap dirinya dan orangtuanya. Merasa harga dirinya telah diolok-olok, Shishigami yang merasa sangat marah akhirnya membunuh setiap warganet yang telah memberikan komentar negatif. Hal ini menyebabkan Shishigami yang awalnya telah berniat untuk berhenti membunuh justru kembali melakukan tindakan pembunuhan lagi.

Dalam Plot D, Shishigami memiliki sifat Inkonsisten dalam menentukan keputusannya, ia tidak teguh dalam pendiriannya. Pada Plot sebelumnya Shishigami sudah berjanji pada dirinya sendiri bahwa ia akan berhenti membunuh manusia dan fokus merawat ibunya, namun saat polisi menyerbu kediamannya ia justru pergi meninggalkan ibunya seorang diri. Selama Shishigami menjadi seorang buronan, ia tetap memantau kondisi sang ibu melalui kekuatannya, hingga pada akhirnya ibunya meninggal dunia Shishigami pun tidak dapat membendung rasa sedihnya. Shishigami merasa amat terpukul dengan kepergian ibunya, namun di sisi lain reaksi warganet justru sebaliknya, mereka dengan terang-terangan menuliskan komentar negatif terhadap kematian ibu Shishigami. Hal tersebut akhirnya membuat Shishigami naik pitam dan pergi menghabisi seluruh orang yang telah



berkata buruk terhadap ibunya, Shishigami pun mengingkari janji yang telah ia ucapkan pada dirinya sendiri untuk berhenti membunuh manusia karena tidak kuasa menahan emosi.

### 3.1.1.5 Plot E: Munculnya Rasa Empati Tokoh Shishigami yang Ingin Melindungi Temannya

Kepergian ibunya telah meninggalkan luka yang mendalam pada Shishigami, dia merasa sudah tidak memiliki apa-apa dan menjadikan seluruh umat manusia sebagai musuhnya. Shion yang mendengar hal tersebut kemudian memohon pada Shishigami untuk jangan pernah meninggalkan dia dan neneknya, dia memohon untuk tetap tinggal di rumahnya selamanya. Di saat Shishigami merasa sudah tidak ada orang yang peduli padanya, ucapan dan permintaan Shion telah merubah pikirannya untuk tidak melakukan tindakan pembunuhan lagi, sebaliknya ia membuat perjanjian dengan Shion akan menolong orang-orang sejumlah dengan orang-orang yang telah ia bunuh.

獅子神	: 分かったずっと一緒にいるずっと お前の家に来てやるよ
しおん	: ホント…？警察に… 自首するの？
獅子神	: しない俺 確実に死刑だし
しおん	: でも…いっぱい殺してるんでしょ？その人たちの大事な人とか夢とか獅子神君 なくしちゃったんだよ！
獅子神	: お前は 俺にどうしてももらいたいんだよ
しおん	: どうしようもないから…悲しいの！
獅子神	: じゃあ—これから 人の命を…なくなりそうになってる命を俺が殺した数だけ救っていくよ それでいいだろ？

(Inuyashiki, 2017. 00:11:12,338 - 00:12:24,702)

Shishigami	: Aku akan selalu bersamamu. Aku akan tinggal di rumahmu selamanya.
Shion	: Benarkah? Apa kamu mau menyerahkan diri pada polisi?
Shishigami	: Tidak, aku pasti akan dihukum mati.
Shion	: Tapi, kamu sudah membunuh banyak orang, 'kan Kamu sudah merenggut sesuatu yang berharga bagi mereka dan mimpi mereka. Shishigami-kun, kamu sudah merenggut semua itu!
Shishigami	: Hei, sebenarnya apa yang harus kulakukan?
Shion	: Aku merasa sedih karena tak ada yang bisa kita lakukan!
Shishigami	: Kalau begitu, mulai sekarang,aku akan menyelamatkan orang-orang yang sekarat. Sebanyak jumlah orang yang telah kubunuh. Itu tidak masalah, 'kan?

Berdasarkan dari penggalan dialog di atas, setelah terdapat kesepakatan antara Shishigami dan Shion, ia pun memulai aksinya untuk menyembuhkan orang-orang sejumlah yang telah ia lukai pada masa lalu. Melalui media sosial, Shishigami menyebarkan informasi akan membantu orang-orang yang sedang mengalami sakit parah. Sedikit demi sedikit pasien yang telah disembuhkan Shishigami terus bertambah sejumlah orang yang dulu telah ia bunuh. Ia merasa senang sekali karena bisa menggunakan kekuatannya untuk membantu banyak orang. Berkat dorongan Shion, Shishigami telah berubah menjadi orang yang lebih hangat dan penuh dengan senyuman, ia berjanji bahwa akan menjaga Shion selamanya.

Namun untuk kedua kalinya polisi dapat menemukan kediaman Shishigami dan menyergapnya saat ia lengah. Tembakan demi tembakan diarahkan kepada Shishigami, namun akibat senjata tersebut nyawa Shion dan neneknya pun ikut terancam. Untungnya dengan kekuatan yang ia miliki nyawa mereka berdua dapat diselamatkan.

Seperti melihat kejadian yang sama, Shishigami merasa bersalah karena telah membuat keberadaan orang yang ia sayangi dalam keadaan bahaya. Merasa keberadaannya selalu diusik oleh polisi, Shishigami kemudian membantai 34 anggota SAT dan 85 polisi yang berada di kantor kepolisian pusat daerah Gokokuji dalam waktu semalam. Dia merasa polisi akan terus mengejar keberadaannya maka dari itu dia membuat polisi tidak bisa melaksanakan tugasnya lagi dengan cara menghabisinya.

獅子神	: 獅子神皓です。えー この国があるかぎり 僕は追われ続けますなので この国を 滅ぼすことにしました。ハッキリ言います これは僕と この国の戦争です。
獅子神	: もともと僕はこの国が嫌いですもともと僕は この国が嫌いです。この国にいる人間は全員敵で す1人もいなくなるまで殺していきます。

(Inuyashiki, 2017.00:04:36,734 – 00:05:03,01)

Shishigami	: Aku Shishigami Hiro. Ee-... Selama negara ini masih ada, aku akan selalu dikejar. Karena itu, aku berencana untuk menghancurkan negara ini. Aku akan mengatakannya secara jelas! Ini adalah perangku melawan negara ini!
Shishigami	: Aku memang selalu membenci negara ini. Seluruh manusia yang ada di negara ini adalah musuhku. Aku akan terus membunuh sampai tidak ada orang yang tersisa.

Belum selesai dengan tindakan pembantaian terhadap anggota polisi, Shishigami melanjutkan aksi terornya dengan berencana menghabis seluruh warga negara Jepang. Dia berpikir bahwa selama warga negara Jepang masih ada maka keberadaan dia akan terus diusik dan dikejar-kejar, oleh sebab itu ia akan menghabis seluruh warga negara Jepang. di saat Shishigami sedang

melancarkan aksi terornya, muncul Inuyashiki Ichiro. Inuyashiki merupakan tokoh yang memiliki kekuatan yang sepadan dengan Shishigami. Merasa keberadaannya mengganggu, Shishigami pun berusaha menghabisi Inuyashiki, pertarungan berlangsung sengit dan berujung dengan seri, karena mereka berdua memiliki kekuatan yang sama maka tidak ada yang bisa menghabisi diri mereka masing-masing.

Dalam Plot E ini, Shishigami digambarkan memiliki sifat Baik karena ia mau bertanggung jawab atas tindakan pembunuhan yang telah ia lakukan. Ia menebus rasa bersalahnya dengan cara mengobati orang-orang yang sedang sekarat. Usaha yang ia lakukan bersama dengan Shion berbuah dengan manis, banyak orang-orang yang terbantu oleh kekuatan Shishigami, melebihi jumlah orang yang pernah ia bunuh. Shishigami rela tidak dibayar sepeser pun bahkan harus terbang keluar kota demi mengobati orang-orang, semua ia lakukan atas dasar keinginannya sendiri dan juga berkat Shion yang selalu menemaninya. Selain memiliki sifat Baik, sama seperti pada Plot C, Shishigami memiliki sifat Ceroboh. Dari contoh bukti di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh Shishigami memiliki sifat yang ceroboh karena ia tidak berfikir panjang atas semua tindakan yang ia lakukan. Dia membunuh banyak orang sehingga menjadikan dirinya berstatus buronan polisi. Shishigami telah menciptakan bahaya untuk dirinya sendiri akibat ulahnya sendiri.

### 3.1.1.6 Plot F: Pengorbanan Tokoh Shishigami Demi Melindungi Shion dan

#### Ando

Setelah pertarungan antara Shishigami dan Inuyashiki memiliki hasil yang seri, Shishigami akhirnya menyerah dan memilih untuk menghentikan aksi terornya tersebut. Kemudian tidak lama tersiar kabar di televisi bahwa akan ada asteroid besar yang akan menabrak bumi dalam waktu 3 hari, berbagai reaksi ditunjukkan oleh orang-orang. Kekacauan digambarkan dengan terdapat adegan dimana uang-uang bertebaran di jalan karena mereka menganggap uang sudah tidak bernilai, ada yang sudah berhenti datang ke kantor dan juga sekolah karena menganggap tidak penting lagi, dan banyak lainnya. Mereka berpikir waktu mereka di dunia sudah tinggal sebentar lagi sehingga tidak ada lagi yang dapat dilakukan selain pasrah dan berdoa.

Melihat fenomena tersebut, baik Shishigami ataupun Inuyashiki memutuskan untuk menyelamatkan umat manusia dari serangan asteroid dengan cara membinasakan tubuhnya agar asteroid itu pun dapat hancur. Shishigami ingin melindungi orang yang dia sayang yaitu Ando dan juga Shion sehingga dia merelakan dirinya hancur berkeping-keping agar mereka berdua bisa selamat.

獅子神	: やっぱり あんた来てると思ったよ
いぬやしき	: 何で… ここに？
獅子神	: この軌道を変えようと思って
	: 君が？ なぜ…
	: 俺にだって 死んでほしくない人…
	しおんとチョッコーには死んでほしくない
	んだ
	(Inuyashiki, 2017. 00:16:32,366 - 00:16:51,885).

Shishigami	: Sudah kuduga. Kau juga datang, ya.
Inuyashiki	: Kenapa kau ada di sini?
Shishigami	: Aku ingin mengambil jalan lain.

Inuyashiki : Kau? Kenapa?  
 Shishigami : Aku juga ..... memiliki seseorang yang  
 berharga. Aku tak ingin melihat Shion dan  
 Chokko ...mati begitu saja.

Dari penggalan dialog diatas Shishigami menyebut nama Shion dan juga Chokko, Chokko sendiri merupakan panggilan yang ditujukan untuk Ando dari Shishigami. Melalui dialog tersebut dapat diketahui bahwa tokoh Shishigami sebenarnya merupakan orang yang baik. Meskipun dia telah membunuh banyak manusia tanpa pandang bulu, dia masih memiliki orang yang ingin dilindungi. Hal tersebut juga dikuatkan dengan dialog Shishigami sebagai berikut.

獅子神 : 俺にとってはどうでもいいヤツらだよ  
 でも お前とおばあちゃんは違う  
 生きてほしいお前がガンになっても  
 俺が治すから待ってて  
 (Inuyashiki, 2017. 00:13:14,585 - )

Shishigami : Itu tak ada hubungannya denganku. Tapi, kau dan nenek itu berbeda. Aku ingin melihat kalian hidup. Meski kau mengidap penyakit kanker, aku akan menyembuhkannya. Tunggu saja.

Shishigami menyampaikan kepada Shion bahwa dia dan neneknya layak untuk tetap hidup. Shishigami hendak menyelamatkan Shion dan neneknya.

Dalam Plot F Shishigami digambarkan memiliki sifat Setia, pada contoh kasus di atas, Shishigami rela mengorbankan dirinya sendiri demi melindungi sahabat-sahabatnya. Pada plot awal Ando berkata sudah tidak ingin bertemu lagi dengan Shishigami karena tindakan-tindakannya yang dianggap berbahaya, walau begitu pada akhirnya Shishigami tetap ingin melindungi Ando dari serangan asteroid yang akan menghancurkan bumi. Selain setia terhadap Ando, Shishigami juga melindungi Shion dan neneknya karena mereka berdua telah dianggap sebagai

orang yang telah berjasa dalam hidup Shishigami semenjak ditinggal pergi oleh ibunya.

Hal tersebut tentunya sangat bertolak belakang dengan tindakan-tindakan pembunuhan yang selama ini Shishigami lakukan. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa sebenarnya Shishigami merupakan tokoh yang tidak teguh pendirian. Tindakan yang dia lakukan akan berubah-ubah tergantung suasana hatinya. Ditambah dengan sifatnya yang ceroboh atau tidak berfikir matang sebelum bertindak, dia kerap membunuh banyak orang demi kepuasan batinnya. Walau begitu, sahabat-sahabatnya adalah hal yang berharga bagi Shishigami.

### **3.1.2 Permasalahan dan Konflik**

Setelah membahas unsur-unsur naratif film dalam plot cerita di atas, maka dapat diketahui bahwa dalam anime *Inuyashiki* ini memiliki beberapa permasalahan dan konflik yang kemudian menjadi cerita utama yang berkaitan dengan tokoh utama yaitu Shishigami. Permasalahan dan konflik tersebut dijelaskan di bawah ini.

#### **3.1.2.1 Tokoh Shishigami Ingin Membunuh untuk Memenuhi Kepuasan**

##### **Batinnya**

Masalah ini juga muncul pada plot A di subbab Elemen Pokok Cerita & *Setting* pada halaman 32, untuk memenuhi kepuasan batinnya tokoh Shishigami seringkali membunuh manusia hanya untuk merasa lebih hidup. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Shishigami terhadap temannya yaitu Shion melalui dialog berikut ini.

獅子神 : そんなとき 昔一 駅のホームで 飛び込み自  
殺を見たときのことを思い出したまだ  
こんな体になる前の夏の すげえ暑い日で…  
あのとき やじ馬が写真を撮ったり  
逃げたり 叫んだりしてたけど—  
俺は… 光を感じた人の命が消えたことに  
それで俺は思った  
“もう あのときの光に賭けるしかない”

しおん : あっ

獅子神 : “自分の手で人を殺すしかない”

しおん : え？

獅子神 : “それしか…” 完全に頭ん中 そればっかで  
取りつかれた ように—  
(Inuyashiki, 2017. 00:07:25,862 -00:08:18,998)

Shishigami : ... aku mengingat kejadian kasus bunuh diri di  
stasiun. Itu terjadi sebelum aku memiliki tubuh ini, di  
suatu hari saat musim panas yang sangat panas. Saat itu,  
ada orang yang mengambil foto, dan ada yang lari dan  
berteriak. Tapi aku... merasakan sebuah cahaya. Saat  
kehidupan orang lain lenyap. Lalu, aku memikirkannya.  
Aku harus bisa merasakan cahaya itu lagi.

Shion : A-..

Shishigami : Aku harus bisa membunuh seseorang dengan  
tanganku sendiri.

Shion : Eh....

Shishigami : Hanya itulah yang kupikirkan. Aku merasa  
seperti kehilangan kendali.

Permasalahan mengenai tindakan pembunuhan yang dilakukan oleh tokoh  
Shishigami kemudian menjadi konflik bagi dirinya dan orang disekelilingnya.  
Akibat dari pembunuhan yang dilakukan oleh tokoh Shishigami tersebut dia  
kemudian menjadi buronan polisi.

### 3.1.2.2 Tokoh Shishigami Memulai Teror Pembunuhan

Semenjak Shishigami mendapatkan kekuatan secara misterius, ia dengan  
mudahnya membunuh orang-orang tanpa rasa bersalah sedikitpun. Kesehariannya



pun berubah menjadi memasuki rumah warga-warga dan membunuh seluruh anggota keluarga.

獅子神	: 俺が…言ってなかったっけ？ 俺が犯人だよ。何人も 人殺してんの— 俺だから
しおん	: ウソ… ウソばかり 何で 獅子神君が…
獅子神	: 本当だよ、毎週 知らない家 勝手に入って家族全部 殺して回った (Inuyashiki, 2017. 00:06:00,318- 00:06:29,472)
Shishigami	: Apa aku belum mengatakannya? Aku adalah pelakunya. Aku sudah membunuh banyak orang.Pelakunya aku.
Shion	: Tidak mungkin. Jangan berbohong. Kenapa kamu harus melakukan itu?
Shishigami	: Itu benar.Setiap minggu, aku memasuki rumah yang berbeda,lalu aku membunuh semua orang di dalamnya.

### 3.1.2.3 Tokoh Shishigami Gagal Untuk Berhenti Membunuh

Seperti yang telah dibahas sebelumnya pada plot C subbab Elemen Pokok Cerita & *Setting* dan halaman 45, telah disinggung mengenai tokoh Shishigami yang sebenarnya memiliki niatan untuk berhenti melakukan tindakan pembunuhan. Meski demikian karena dia masih tetap harus mempertanggung jawabkan tindakannya maka dia tetap harus berurusan dengan polisi. Kemudian munculah komentar-komentar dari warganet yang menjadi konflik batin bagi tokoh Shishigami. Komentar negatif warganet menggagalkan niatan tokoh Shishigami yang pada mulanya ingin berhenti membunuh menjadi kembali melakukan tindakan pembunuhan.

男の子 1	: 遠隔操作か？ どうやってんの？
男の子 2	: 殺すの？ 殺せるの？ あ？
男の子 3	: やってみろよ ほら ほら
獅子神	: ばんっ

男の子 4 : おい 獅子神 やってみろよ  
 おーい！  
 獅子神 : ばんっ  
 (Inuyashiki, 2017. 00:20:25,766 - 00:20:43,825)

Laki-laki 1 : Pembajakan siaran? Bagaimana bisa?  
 Laki-laki 2 : Membunuh kami? ia akan membunuh kami?  
 Laki-laki 3 : Lakukan saja! Ayo, lakukan saja!  
 Shishigami : Dor.  
 Laki-laki 4 : Hei, Shishigami, coba saja.  
 Shishigami : Dor.

### 3.1.2.4 Tokoh Shishigami Tidak Bisa Hidup Tenang Karena Tindakan

#### Pembunuhan yang Telah Dia Lakukan

Masalah-masalah yang telah Shishigami ciptakan dengan melakukan pembunuhan kemudian menjadikan dirinya tidak bisa hidup tenang. Dia harus meninggalkan Ibunya dan hidup bersembunyi dari kejaran polisi. Konflik berikutnya yang terjadi juga merupakan konflik batin yang dialami oleh tokoh Shishigami karena meski *Shishigami* hanya ingin melindungi temannya, dia tetap menjadi buronan polisi. Hal tersebut justru membuat Shishigami semakin marah karena hidupnya merasa terganggu oleh kejaran polisi seperti yang dapat terlihat dari dialog berikut.

刑事 : 何がしたいんだ！  
 獅子神 : どうせ追ってくるんだろ？こっちから来てやった だけだよ  
 刑事 : こんなことしたら—日本の警察全体を敵に回すんだぞ！  
 獅子神 : だったら 警察自体—機能しなくなるように なくしてやるよ  
 刑事 : ハッ… お前が？ 1人で？ハハッ 何…  
 獅子神 : ばんっ  
 刑事 : ぐわ！ うっうう… クソ！ うっ…ハアッ…  
 警察は お前を—絶対に許さない！  
 (Inuyashiki, 2017. 00:16:28,821- 00:17:02,771)

Polisi : Apa yang kau inginkan!  
 Shishigami : Kau pasti akan mengejarku terus, 'kan?  
 Aku hanya mempersingkat waktu.  
 Polisi : Jika kau melakukan ini, kau akan berhadapan dengan  
 seluruh polisi di Jepang!  
 Shishigami : Karena itu, aku hanya harus ...membuat polisi tak bisa  
 bekerja lagi.  
 Polisi : Kau? Sendirian? Apa yang ....  
 Shishigami : Dor  
 Polisi : Sial! Polisi takkan pernah ...memafkanmu!

### 3.1.2.5 Munculnya Asteroid Besar yang Akan Menabrak Bumi

Merujuk pada plot F subbab Elemen Pokok Cerita & *Setting* halaman 47, telah dijelaskan bahwa akan ada asteroid besar yang akan menabrak bumi dalam jangka waktu 3 hari. Seluruh penduduk di muka bumi terkejut mendengar berita tersebut, ada yang mulai mendekatkan diri pada sang pencipta dan berdoa sesuai dengan kepercayaannya masing-masing, ada yang menganggap nilai uang sudah tidak berarti lagi dan membuangnya di jalanan, ada yang bahkan sudah tidak peduli dengan norma sosial dengan berlarian dalam gerbong kereta tanpa menggunakan sehelai pakaian. Shishigami yang mengetahui hal tersebut tidak tinggal diam dan pergi menuju luar angkasa untuk menghentikan asteroid tersebut demi menyelamatkan Ando dan Shion.

## 3.2. Perubahan Perilaku Shishigami

Pada subbab ini penulis membahas perubahan perilaku tokoh Shishigami menggunakan Teori Behaviorisme B.F. Skinner dengan aspek rangsangan (*stimulus*) dan penguatan (*reinforcement*). Penulis membagi ke dalam dua bagian yaitu, Perubahan Perilaku Shishigami Hiro sebagai Manusia, dan Perubahan Perilaku Shishigami Hiro sebagai *Cyborg*. Pembagian dilakukan berdasarkan

perubahan wujud pada Shishigami dari awal mula masih menjadi manusia hingga menjadi *cyborg*, yang mempengaruhi tindakannya sehari-hari.

### 3.2.1. Perubahan Perilaku Shishigami Hiro sebagai Manusia

Semasa masih menjadi manusia, Shishigami merasa kehidupannya terasa sangat biasa-biasa saja. Saat masih kecil, dapat dikatakan dia tidak memiliki rasa empati terhadap sesama karena menurutnya tidak ada hal yang membuatnya sedih atau peduli terhadap orang lain terkecuali kematian karakter favorit di komiknya meninggal, teman-temannya pun menganggap hal tersebut wajar dengan sikap Shishigami yang seperti itu. Dapat dibuktikan dari percakapan di bawah.

獅子神	: でもさ ぶっちゃけさ友達とか家族以外どうでもいいよね死のうが生きようが。
友達 1	: え? どういうこと?
獅子神	: そのままだよ。
友達 2	: 皓と関係ない人は死んでも 悲しいとも何とも思わないってことじゃね?
獅子神	: うん そう。漫画とかアニメの中の人の方が全然死んだときショックかもしんない
友達 3	: まあ 普通じゃね?

(Inuyashiki, 2017. 00:12:15-00:12:39)

Shishigami	: Tapi, jujur saja, siapa juga yang peduli pada orang lain yang tak ada hubungannya dengan kita? Meski mereka hidup atau mati.
Teman 1	: Eh, apa maksudnya?
Shishigami	: Seperti yang kukatakan tadi.
Teman 2	: Bagi Hiro, mungkin dia tak merasa sedih atau kehilangan saat orang lain mati?
Shishigami	: Ya, benar. Mungkin aku malah merasa lebih terkejut jika ada karakter <i>manga</i> atau <i>anime</i> yang mati.
Teman 3	: Yah, kurasa itu normal.

Penggalan dialog di atas menunjukkan percakapan antara Shishigami kecil dan beberapa temannya, ia mengatakan bahwa keberadaan orang lain tidak berpengaruh dalam hidupnya. Shishigami berpikir selama orang tersebut tidak ada

hubungannya dengan dia, maka hidup atau mati orang tersebut tidaklah penting, bahkan dia lebih peduli pada karakter *anime* atau *manga* favoritnya. Sifatnya yang dingin dan tidak memiliki tenggang rasa terhadap sesama sudah tumbuh dari kecil, semakin ia beranjak dewasa sifatnya pun semakin tidak terbelenggu.

Dari analisis pada fase ini maka dapat diketahui penguatan dan Stimulus untuk perubahan pola dan perilaku tokoh Shishigami adalah sebagai berikut.

Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Tidak memiliki rasa empati pada orang lain		✓		✓		Memiliki rasa kepedulian yang rendah terhadap sesama
Memiliki rasa kepedulian yang rendah terhadap sesama			✓	✓		Timbul hasrat ingin membunuh manusia

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Pada contoh kasus di atas Shishigami mendapatkan stimulus dan juga bentuk penguatan yang akan penulis jabarkan di bawah. B.F. Skinner dalam teorinya pengkondisian operan, mengatakan bahwa, setiap perubahan perilaku pada individu dikontrol atau dipengaruhi oleh adanya stimulus dan penguatan. Pada tabel di atas diketahui bahwa kondisi perilaku Shishigami pada awal dijelaskan sebagai anak yang tidak memiliki rasa empati pada orang lain, hal tersebut merujuk pada plot A subbab Elemen Pokok Cerita dan *Setting* pada halaman 33. Hal tersebut dibuktikan dalam penggalan dialog di bawah.

Shishigami : Tapi, jujur saja, siapa juga yang peduli pada orang lain yang tak ada hubungannya dengan kita? Meski mereka hidup atau mati.  
 Teman 1 : Eh, apa maksudnya?

- Shishigami : Seperti yang kukatakan tadi.  
 Ando : Bagi Hiro, mungkin dia tak merasa sedih atau kehilangan saat orang lain mati?  
 Shishigami : Ya, benar. Mungkin aku malah merasa lebih terkejut jika ada karakter manga atau anime yang mati.  
 Teman 2 : Yah, kurasa itu normal.

Pada kutipan dialog di atas, Shishigami merasa lebih simpatik terhadap tokoh *manga* atau *anime* dibandingkan manusia, dia tidak peduli dengan kondisi orang lain walaupun dalam kondisi hidup atau mati. Pernyataan tersebut merupakan **stimulus** yang berasal dari batin Shishigami, karena tidak dipengaruhi oleh faktor luar, kemudian ia memperoleh pernyataan yang menguatkan stimulus tersebut dari perkataan temannya. Dalam pengertian penguatan, segala sesuatu yang diperoleh atau diterima dan memiliki kecenderungan menguatkan stimulus merupakan penguatan positif. Dari perkataan temannya, Shishigami mendapatkan pengakuan atau persetujuan bahwa sifat yang ia miliki normal, dan memiliki kecenderungan untuk tetap memiliki sifat tersebut. Maka, berdasarkan bukti di atas Shishigami memperoleh **penguatan positif**. Hasil dari stimulus dan penguatan tersebut menghasilkan **pengkondisian perilaku** Shishigami yang memiliki rasa kepedulian yang rendah terhadap sesama.

Pada kolom tabel selanjutnya diketahui bahwa Shishigami kembali mendapatkan stimulus dan juga penguatan, bukti tersebut dapat dilihat di bawah :

- Shishigami : ... aku mengingat kejadian kasus bunuh diri di stasiun. Itu terjadi sebelum aku memiliki tubuh ini, di suatu hari saat musim panas yang sangat panas. Saat itu, ada orang yang mengambil foto, dan ada yang lari dan berteriak. Tapi aku ...merasakan sebuah cahaya. Saat kehidupan orang lain lenyap. Lalu, aku memikirkannya. Aku harus bisa merasakan cahaya itu lagi.  
 Shion : A-..

Shishigami : Aku harus bisa membunuh seseorang dengan tanganku sendiri.

Berdasarkan bukti penggalan dialog di atas Shishigami berkata kepada Shion, bahwa saat masih menjadi manusia ia sudah memiliki keinginan untuk membunuh manusia untuk merasa lebih “hidup”. Sifatnya yang dingin dan tidak memiliki tenggang rasa sudah tumbuh dari sejak awal, semakin ia beranjak dewasa sifatnya pun semakin tidak terbendung.

**Stimulus** awal yang mempengaruhinya berasal dari lingkungan, yaitu saat ia melihat peristiwa seseorang tewas akibat bunuh diri di hadapannya. Shishigami merasakan hal yang tidak lazim pada kebanyakan orang saat melihat orang lain meninggal, ia tidak berlari, tidak merasa takut, tidak berusaha mencari pertolongan melainkan hanya diam dan mengamatinya. Setelah ia mendapat rangsangan tersebut, Shishigami mendapatkan perasaan untuk membunuh, agar ia bisa kembali merasakan kepuasan saat nyawa orang lain hilang dengan kedua tangannya sendiri. Penguatan tersebut menguatkan rangsangan yang ia terima dan mempengaruhi dirinya dalam bertindak di masa depan, sehingga penguatan tersebut merupakan **penguatan positif** bagi Shishigami. Hasil dari stimulus dan penguatan tersebut telah menghasilkan **pengkondisian perilaku** yaitu, memunculkan hasrat Shishigami untuk membunuh manusia.

### **3.2.2. Perubahan Perilaku Shishigami Hiro sebagai *Cyborg***

#### **3.2.2.1. Fase Awal Saat Menjadi *Cyborg***

Kejadian yang dialami Shishigami saat malam hari di taman telah merubah jalan hidupnya, akibat terkena ledakan benda luar angkasa tubuhnya pun secara ajaib telah berubah menjadi mesin yang disebut *Cyborg*. Dengan kekuatannya sebagai *cyborg*, Shishigami dapat melihat sejauh jarak 1 kilometer tanpa bantuan alat melihat, dapat menembak target sejauh jarak 10 kilometer dengan tangan kosong, kekuatannya ini setara dengan senjata penembak berteknologi tinggi. Selain itu, ia mampu menyusup ke jaringan internet polisi, radio dan kamera pengawas di seluruh dunia, ia juga mampu menarik sejumlah uang sebesar yang ia inginkan tanpa menggunakan kartu. Pada fase awal Shishigami berubah menjadi *cyborg*, dia menggunakan kekuatannya hanya untuk tindakan pembunuhan demi kepuasan batinnya saja tanpa berpikir apa akibat dari tindakannya.

Dari analisis pada fase ini maka dapat diketahui penguatan dan Stimulus untuk perubahan pola dan perilaku tokoh Shishigami adalah sebagai berikut.



Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Manusia tanpa kekuatan super <i>Cyborg</i>			✓	✓		Menggunakan kekuatan yang dimiliki untuk mencoba berbagai hal
Menggunakan kekuatan yang dimiliki untuk mencoba berbagai hal		✓		✓		Menjadi pembunuh berdarah dingin menggunakan kekuatannya sebagai <i>Cyborg</i>

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Penjelasan lebih rinci mengenai peristiwa pada tabel di atas sebelumnya sudah penulis jabarkan pada plot B subbab Elemen Pokok Cerita dan *Setting* pada halaman 27. Pada kasus di atas, Shishigami mendapatkan stimulus dan juga penguatan yang telah berdampak pada perilakunya. Pada kolom pertama diketahui bahwa kondisi awal tubuh Shishigami masih berwujud manusia tanpa kekuatan apapun, hingga sampai pada malam tersebut ia terkena ledakan benda asing yang menyebabkan tubuhnya berubah menjadi *Cyborg*. Ledakan benda asing tersebut merupakan **stimulus** yang berasal dari lingkungan, dan telah mempengaruhi sifat juga tindakannya pada masa mendatang.

Berkat ledakan tersebut Shishigami memperoleh kekuatan layaknya sebuah mesin, kekuatan yang diperoleh tersebut merupakan bentuk **penguatan positif** bagi Shishigami. Setelah mendapatkan kekuatan tersebut Shishigami pun menunjukkannya kepada sahabatnya, Ando. Berbagai macam hal ia tunjukkan, mulai dari menembak burung dari balkon rumah tanpa bantuan senjata pistol,

mengubah seluruh tayangan pada televisi di sebuah toko elektronik menjadi tayangan tidak senonoh tanpa menggunakan remot, hingga mengacaukan arus lalu lintas di jalan. Semua kegiatan tersebut merupakan hasil dari stimulus dan juga penguatan yang sebelumnya ia terima, sehingga **pengkondisian perilaku** yang dihasilkan yaitu, Shishigami menggunakan kekuatannya untuk melakukan tindak kriminal.

Pada kolom tabel kedua, setelah Shishigami memperoleh kekuatan tersebut, muncul **stimulus** yang berasal dari batinnya untuk mulai membunuh manusia. Rasa untuk membunuh pun semakin diperkuat oleh kekuatan yang didapatkan. Kekuatan tersebut merupakan bentuk **penguatan positif**, karena berkat kekuatan tersebut, Shishigami pun melancarkan aksi pembunuhannya dengan memasuki rumah-rumah orang secara acak dan membunuh seluruh anggota keluarganya. Shishigami bahkan tidak segan-segan membunuh siswa di sekolahnya yang telah merisak sahabatnya, Ando. Selama tindakan pembunuhan tersebut berlangsung, Shishigami telah menewaskan total 15 manusia. Semua semata-mata ia lakukan hanya untuk memuaskan dirinya dan merasa lebih “hidup”. Hasil **pengkondisian perilaku** dari stimulus dan penguatan tersebut adalah, menjadikan Shishigami sebagai pembunuh berdarah dingin.

#### **3.2.2.2. Fase Sebelum Kematian Ibu Shishigami Hiro**

Pada fase ini, Shishigami dikejutkan dengan berita bahwa ibunya ternyata mengidap kanker dan umurnya pun sudah tidak lama lagi, mendengar berita tersebut perasaan ia sangatlah sedih dan amat terpukul, ia tidak ingin kehilangan

orang yang amat ia sayangi. Menggunakan kekuatan yang dimiliki, Shishigami dapat menyembuhkan penyakit kanker ibunya hanya dalam semalam, semenjak saat itu akhirnya Shishigami berjanji pada dirinya sendiri bahwa ia akan berhenti membunuh orang. Ia ingin menyenangkan hati ibunya dan berhenti menjadi pembunuh berdarah dingin.

Dari analisis pada fase ini maka dapat diketahui penguatan dan Stimulus untuk perubahan pola dan perilaku tokoh Shishigami adalah sebagai berikut.

Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Shishigami merupakan seorang anak dari keluarga <i>broken home</i> dan tinggal berdua dengan ibunya			✓		✓	Shishigami merasa sangat amat terpukul mendengar kabar bahwa ibunya mengidap kanker
Shishigami merasa sangat amat terpukul mendengar kabar bahwa ibunya mengidap kanker		✓		✓		Berjanji akan selalu menjaga dan melindungi ibunya, juga berhenti melakukan tindakan pembunuhan

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Berdasarkan pada tabel di atas, kondisi Shishigami adalah seorang anak yang berasal dari keluarga *broken home*. Dikutip dari buku Psikologi Perawatan oleh Singgih D. Gunarsa (2008) halaman 91, pengertian *broken home* yaitu, keadaan yang menyebabkan terjadinya kesulitan penyesuaian sosial karena peranan orang tua yang tidak sempurna. Hal tersebut dapat mempengaruhi diri seseorang dan mengatur berkembang kepribadian suatu individu. Keadaan inilah yang dialami oleh Shishigami, semenjak perceraian kedua orangtuanya ia hanya tinggal bersama

ibunya. Shishigami yang mendengar berita tersebut sangat terpukul saat mengetahui bahwa ibunya mengidap kanker stadium akhir. Berita yang diterima tersebut merupakan sebuah **stimulus** yang berasal dari lingkungan. Shishigami merasa amat sedih dan tidak siap untuk kehilangan orang yang ia sayangi, hal tersebut dapat dilihat dari kutipan dialog di bawah.

Shishigami	: Tidak.Tidak!
Ibu	: Hiro, Hiro! Ibu tidak mau mati! Ibu tidak mau meninggalkanmu sendirian!
Shishigami	: Takkan kubiarkan.Takkan kubiarkan ... aku berjanji.

Kutipan dialog tersebut merujuk pada plot C, subbab Elemen Pokok Cerita dan *Setting* pada halaman 35. Dapat terlihat dari dialog tersebut bahwa ibunya pun tidak ingin meninggalkan Shishigami seorang diri. Ucapan dari ibunya merupakan sebuah bentuk **penguatan negatif** karena Shishigami menolak untuk mempercayai berita tersebut. Dalam penguatan negatif, tindakan seorang individu cenderung akan menghindari atau menolak terhadap stimulus yang diterima. Hasil penggabungan stimulus dan penguatan tersebut menghasilkan **pengkondisian perilaku** Shishigami merasa amat sedih dan terpukul.

Pada baris tabel kedua Shishigami mendapatkan **stimulus** yang berasal dari batin yaitu rasa sedih yang mendalam. Shishigami akhirnya berusaha menyelamatkan nyawa ibunya menggunakan kekuatannya sebagai *cyborg*. Upaya tersebut rupanya berhasil, Shishigami dapat menyembuhkan ibunya dari penyakit kanker menggunakan kekuatannya. Bentuk upaya tersebut merupakan **penguatan positif**, karena Shishigami dapat menyembuhkan ibunya dengan kekuatannya yang diperoleh setelah menjadi *cyborg*. Hasil dari stimulus dan juga penguatan tersebut

menghasilkan **pengkondisian perilaku**, yaitu janji Shishigami untuk merawat ibunya dan berhenti membunuh manusia.

Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Shishigami terbangun dari tidur tidak mengetahui apa-apa			✓		✓	Shishigami panik dan berusaha menyelamatkan dirinya
Shishigami panik dan berusaha menyelamatkan dirinya	✓				✓	Kabur dari kepungan polisi dan meninggalkan ibunya seorang diri

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Selain menghasilkan pengkondisian perilaku pada tabel di atas, terdapat pengkondisian perilaku yang lain pada fase ini. Akibat ulah tindakan pembunuhan yang dilakukan, Shishigami harus menerima kenyataan menjadi buronan polisi. Masih merujuk pada plot C subbab Elemen Pokok Cerita dan *Setting*, kondisi perilaku awal Shishigami diketahui baru saja terbangun dari tidur dan tidak mengetahui situasi sekitar. Tidak lama kemudian, ia mendapatkan **stimulus** yang berasal dari lingkungan, berupa polisi yang mengepung kediamannya. Shishigami yang panik pun berusaha menghindari kepungan polisi dengan lari keluar rumah. Usaha Shishigami yang melarikan diri merupakan **penguatan negatif**, karena pada tindakan tersebut terdapat kecenderungan tingkah laku lari dari sesuatu yang tidak menyenangkan. **Pengkondisian perilaku** yang terjadi yaitu, Shishigami panik dan berusaha menyelamatkan dirinya sendiri dari kepungan polisi.

Di tengah kepanikannya, Shishigami akhirnya menggunakan kekuatan yang ia miliki untuk kabur dari kepungan polisi. Dalam pembagian jenis-jenis stimulus, terdapat stimulus yang berasal dari fisik seorang individu, pada kasus ini Shishigami memperoleh **stimulus** yang berasal dari dirinya sendiri. Kekuatan yang ia miliki membuat dirinya dapat terbang tidak seperti manusia pada umumnya. Bentuk penguatan yang mengikuti adalah **penguatan negatif**, dilihat dari tindakan Shishigami saat menghindari kepungan polisi. Hasil **pengkondisian perilaku** dari stimulus juga penguatan yang diterima menghasilkan perilaku Shishigami kabur dari kepungan polisi dan meninggalkan ibunya seorang diri.

### 3.2.2.3. Fase Setelah Kematian Ibu Shishigami Hiro

Ibu Shishigami tidak dapat menanggung rasa malu dan menyesal atas tindakan yang telah dilakukan anaknya, akhirnya ia memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri di rumahnya. Shishigami yang mengetahui hal tersebut merasa sangat amat terpukul dan sedih, ia merasa amat bersalah karena menjadi penyebab kematian ibunya akibat kesalahan yang telah ia perbuat. Ayahnya pun tidak lama kemudian dikabarkan meninggal dengan melakukan bunuh diri di rumahnya. Berita dengan mudahnya tersebar di media sosial dan media Televisi, beragam komentar negatif dikirim oleh warganet di sebuah situs ditujukan untuk ibunya. Murka dengan komentar-komentar tersebut, Shishigami pun kembali membunuh manusia untuk menghabisi semua orang yang telah berkomentar buruk terhadap ibunya.

Dari analisis pada fase ini maka dapat diketahui Penguatan dan Stimulus untuk perubahan pola dan perilaku tokoh Shishigami adalah sebagai berikut.

Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Shishigami bersembunyi di kediaman Shion selama menjadi buronan polisi			✓		✓	Shishigami merasa amat terpukul dan sedih karena telah kehilangan orang yang disayang
Shishigami merasa amat terpukul dan sedih karena telah kehilangan orang yang disayang		✓		✓		Rasa marah atas media yang telah menyorot kehidupan orangtuanya

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Penjelasan contoh kasus yang terdapat pada tabel di atas telah penulis jabarkan lebih rinci pada plot D, subbab Elemen Pokok Cerita dan *Setting* pada halaman 41. Pada kondisi awal, Shishigami yang harus bersembunyi di kediaman Shion selalu memantau berita mengenai ibunya melalui Televisi, hingga pada suatu malam tersiar kabar bahwa ibu Shishigami telah tiada karena bunuh diri. Berita mengenai tindakan bunuh diri yang dilakukan oleh ibu Shishigami merupakan bentuk **stimulus** yang berasal dari lingkungan. Setelah mendapat berita tersebut Shishigami menangis meraung-raung tidak dapat menerima kenyataan bahwa ibunya telah tiada. Shishigami dalam kasus tersebut mendapatkan **penguatan negatif**, karena menolak atas stimulus yang telah ia terima. **Pengkondisian**

**perilaku** dari stimulus dan penguatan tersebut adalah, Shishigami merasa amat terpukul dan sedih atas kematian ibunya.

Keesokan harinya, ia mendatangi kediaman ayahnya dan melihat seluruh wartawan sedang mengerumuni ayahnya. Pada saat para wartawan tersebut sedang menghujani ayahnya dengan banyak pertanyaan, Shishigami berjalan mendekat ke arah mereka semua dan menembaknya. Shishigami membunuh semua wartawan tersebut dan hanya menyisakan ayahnya. Shishigami masih merasa geram dan marah atas wartawan yang menghujani ibunya dengan berbagai pertanyaan hingga akhirnya ibunya mengakhiri hidupnya, maka saat ia melihat seluruh kerumunan wartawan yang berada di kediaman ayahnya, muncul rangsangan atau **stimulus** yang berasal dari dirinya sendiri.

Tidak lama setelah peristiwa tersebut, tersiar kabar bahwa ayahnya juga mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri. Peristiwa tersebut merupakan sebuah wujud **penguatan negatif**, karena Shishigami lagi-lagi harus kehilangan orang yang ia sayang dalam hidupnya, sehingga ia menolak untuk mempercayai berita tersebut. Hasil dari **pengkondisian perilaku** tersebut adalah, Shishigami merasa murka atas media yang telah menyorot kehidupan pribadinya sehingga ia harus kehilangan kedua orangtuanya.



Stimulus	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Sebelum Ibunya meninggal Shishigami telah berjanji akan berhenti melakukan tindakan pembunuhan			✓	✓		Hasrat untuk membunuh akhirnya kembali, Shishigami kemudian mengatakan bahwa ia akan membunuh mereka semua
Hasrat untuk membunuh akhirnya kembali, Shishigami kemudian mengatakan bahwa ia akan membunuh mereka semua	✓	✓		✓		Shishigami kembali menjadi pembunuh berdarah dingin

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Setelah peristiwa kematian kedua orangtuanya, emosi Shishigami menjadi meluap-luap dan tidak stabil. Sebelum kematian ibunya, Shishigami telah berjanji akan berhenti membunuh manusia, seperti pada kutipan dialog di bawah.

獅子神 : もう人を殺すのはやめよう  
やめた  
(Inuyashiki, 2017. 00:20:33,440 - 00:20:40,072)

Shishigami : Aku akan berhenti membunuh manusia.  
Aku akan berhenti.

Janji yang telah ia ucapkan tidak berlangsung lama, komentar-komentar negatif yang ditujukan kepada ibu Shishigami telah memancing amarah Shishigami. Merujuk kepada bukti yang tertera pada subbab Elemen Pokok Cerita dan *Setting*, subbab Plot D halaman 40, komentar-komentar negatif tersebut merupakan sebuah **stimulus** bagi Shishigami karena telah memunculkan rasa emosinya. Shishigami akhirnya mengatakan bahwa ia akan menghabisi mereka

semua. Dengan kekuatan yg dimiliki, hal tersebut tidak menjadi perkara. Kekuatan yang dimiliki oleh Shishigami dalam kasus ini merupakan sebuah **penguatan positif**, karena mendukung stimulus yang telah diterima. **Pengkondisian perilaku** yang dihasilkan yaitu, munculnya hasrat untuk kembali melakukan tindakan pembunuhan.

Shishigami menggunakan kemampuannya sebagai *cyborg*, berhasil melacak kediaman seorang warganet. Ia menyelinap masuk ke komputer milik warganet tersebut.



Gambar 9 (*Inuyashiki*, 2017. Adegan 00:17:18)

Pada gambar di atas Shishigami menantang lelaki tersebut untuk membunuh dirinya. Lelaki tersebut merasa tantangan Shishigami hanyalah candaan dan tidak menanggapi dengan serius. Shishigami tidak terima atas perlakuan yang ia lakukan terhadap berita kematian ibunya, tetapi lelaki tersebut masih tidak menanggapi Shishigami dengan serius dan justru menertawakannya. Tindakan lelaki tersebut terhadap Shishigami memunculkan sebuah **stimulus** yang berasal dari dalam jiwa dan lingkungan. Stimulus yang berasal dari jiwa merupakan rasa

emosi yang muncul akibat respon lelaki tersebut, sedangkan stimulus yang berasal dari lingkungan yaitu respon dari lelaki tersebut terhadap kematian ibunya.



Gambar 10 (*Inuyashiki*, 2017. Adegan 00:19:19)

Dengan emosi yang meluap-luap akhirnya Shishigami menghabisi lelaki tersebut dengan kekuatan yang dimiliki. Tidak lama setelah Shishigami membunuh lelaki tersebut, ia membagikan video pembunuhan tersebut pada sebuah situs web. Pada awalnya banyak yang meragukan keaslian video tersebut, sehingga banyak orang yang justru menantang Shishigami untuk berduel dengannya. Satu per satu orang berhasil dibunuh oleh Shishigami hingga tidak menyisakan satu orang pun. Tindakan pembunuhan yang dilakukan oleh Shishigami tersebut merupakan bentuk **penguatan positif** karena menguatkan stimulus yang telah diterima. Berkat penguatan tersebut, **pengkondisian perilaku** yang dihasilkan yaitu, Shishigami kembali menjadi pembunuh berdarah dingin.

#### 3.2.2.4. Fase Setelah Mengenal Shion Watanabe

Setelah kepergian kedua orangtuanya, Shishigami merasa ia tidak memiliki siapa-siapa lagi di dunia ini. Ia pun memutuskan akan melanjutkan aksi teror kepada

seluruh warga negara Jepang, namun siapa sangka kehadiran seorang Shion Watanabe dapat mengubah pikiran seorang Shishigami dan membatalkan rencana buruknya itu. Ia merasakan ada orang yang masih peduli dan mau menerima keberadaannya setelah apa yang sudah ia lakukan kepada banyak orang-orang. Ia pun berjanji akan menjaga Shion selamanya. Berkat shion pun shishigami akhirnya berhenti melakukan aksi pembunuhan, sebaliknya ia menggunakan kekuatan yang ia miliki untuk menyembuhkan orang-orang yang sedang sekarat.

Dari analisis pada fase ini maka dapat diketahui Penguatan dan Stimulus untuk perubahan pola dan perilaku tokoh Shishigami adalah sebagai berikut.

Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Shishigami berencana akan membunuh seluruh warga Jepang			✓	✓		Shishigami akhirnya berjanji pada Shion akan berhenti membunuh manusia
Shishigami akhirnya berjanji pada Shion akan berhenti membunuh manusia	✓		✓	✓		Shishigami menggunakan kekuatannya untuk menyembuhkan orang-orang sekarat untuk menebus rasa bersalah atas tindakan pembunuhan sebelumnya

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Merujuk kepada Plot E subbab Elemen Pokok cerita dan *Setting*, halaman 43, Shishigami yang sudah kehilangan kedua orangtuanya merasa kesepian dan akan membunuh seluruh warga Jepang. Shion yang mendengar hal tersebut memohon kepada Shishigami agar tidak melakukannya. Shion meminta kepada

Shishigami untuk tidak meninggalkannya dan tinggal bersama ia dan neneknya di rumahnya. Setelah mendengar permintaan Shion, Shishigami merasa terharu karena masih ada yang peduli dengan dirinya. Tindakan shion tersebut merupakan sebuah **stimulus** untuk Shishigami, karena setelah mendengar permohonan dari Shion, hati Shishigami pun tergerak.

Shishigami juga merasa bahwa ia telah berhutang budi pada Shion dan neneknya selama menjadi buronan polisi, ia diperlakukan layaknya keluarga oleh mereka. Perasaan tersebut merupakan bentuk dari **penguatan positif**, karena saling berhubungan dan menguatkan stimulus yang telah diterima. Hasil dari stimulus dan penguatan tersebut akhirnya menghasilkan **pengkondisian perilaku** yaitu, Shishigami berjanji kepada Shion akan tinggal bersamanya dan selalu berada di sisinya.

Setelah perjanjian tersebut Shishigami mendapatkan bentuk **stimulus** yang berasal dari lingkungan yaitu, permintaan Shion untuk bertanggung jawab kepada korban-korban pembunuhan Shishigami. Shion merasa Shishigami telah merenggut hal yang berharga juga mimpi-mimpi mereka. Setelah mendengar hal tersebut, Shishigami akhirnya memutuskan akan menyembuhkan orang-orang yang sekarat menggunakan kekuatan yang dimiliki, bentuk tindakan ini merupakan sebuah **penguatan positif**. Hasil **pengkondisian perilaku** yang terjadi yaitu, Shishigami berjanji akan menyembuhkan orang-orang yang sekarat menggunakan kekuatannya, sebagai upaya untuk menebus rasa bersalah terhadap korban pembunuhannya.

Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Shishigami melakukan upaya penyembuhan kepada orang-orang sakit			✓		✓	Shishigami merasa marah kepada polisi karena telah mengusik keberadaanya, akhirnya ia melarikan diri membawa shion dan neneknya
Shishigami merasa marah kepada polisi karena telah mengusik keberadaanya, akhirnya ia melarikan diri membawa shion dan neneknya	✓	✓			✓	Shishigami pergi meninggalkan Shion dan neneknya agar tidak terlibat dalam situasi bahaya lagi

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Setelah perjanjian yang dilakukan oleh Shishigami dan Shion, mereka akhirnya memulai usaha penyembuhan terhadap orang-orang yang mengidap penyakit parah hingga sedang sekarat. Shishigami bahkan rela pergi menuju kota-kota lain demi menyembuhkan orang-orang, berkat upaya yang telah ia lakukan, satu per satu orang pun dapat ia sembuhkan. Banyak orang yang merasa tertolong oleh Shishigami, di saat mereka sudah tidak memiliki harapan untuk sembuh, Shishigami datang dan mewujudkan impian mereka untuk sembuh kembali. Shishigami bahkan tidak menarik biaya sepeser pun untuk biaya penyembuhan ini, ia tulus dalam menyembuhkan orang-orang tersebut karena merasa bersalah atas korban-korban pembunuhannya.

Di saat Shishigami merasa hidupnya mulai membaik, secara tiba-tiba polisi berhasil melacak kediamannya lagi. Kali ini polisi tidak hanya mengepung bahkan menembaki kediaman Shishigami, hingga menyebabkan Shion dan neneknya terkena luka tembakan. Bentuk tindakan tersebut merupakan sebuah **stimulus** yang berasal dari lingkungan. Shishigami yang melihat polisi tersebut panik karena jumlahnya lebih banyak dari yang sebelumnya, serta peluru pun tidak henti-hentinya ditembakkan. Pada kondisi genting tersebut Shishigami berusaha menerobos penjagaan polisi untuk menyelamatkan Shion dan neneknya. Upaya ini merupakan sebuah **penguatan negatif** karena terdapat tindakan penolakan terhadap stimulus yang diterima dengan cara menghindar dari polisi. Hasil **pengkondisian perilakunya** yaitu, Shishigami marah karena merasa kehidupannya terusik kembali oleh para polisi, sehingga ia harus membawa Shion dan neneknya dari kepungan polisi tersebut.

Setelah berhasil kabur dari kepungan polisi tersebut, Shishigami kemudian membaringkan Shion dan neneknya di sebuah taman. Akibat tembakan yang bertubi-tubi tersebut, kini mereka hanya bisa terbaring tak berdaya. Shishigami merasa sedih karena telah menyebabkan shion dan neneknya terluka, ia pun menyembuhkan keduanya dengan kekuatannya. Pada kasus ini Shishigami mendapatkan **stimulus** yang berasal dari dalam diri atau batin, serta fisik. Stimulus fisik yang diterima merupakan kekuatannya untuk memulihkan kondisi Shion dan neneknya. Setelah memulihkan mereka berdua, untuk menghindari adanya ancaman bahaya kembali, ia akhirnya memutuskan untuk meninggalkannya di tempat tersebut. Tindakan tersebut merupakan sebuah **penguatan negatif**, karena

ia melakukan sebuah upaya untuk menghindari peristiwa yang akan membahayakan nyawa Shion dan neneknya. Hasil dari **pengkondisian perilakunya** yaitu, Shishigami pergi meninggalkan Shion dan neneknya agar tidak terlibat dalam situasi yang membahayakan lagi.

Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
shishigami murka atas tindakan polisi, ia kemudian membalas dendam		✓		✓		Shishigami menghabisi 85 anggota kepolisian dan 34 anggota SAT menggunakan kekuatannya
Shishigami menghabisi 85 anggota kepolisian dan 34 anggota SAT menggunakan kekuatannya	✓	✓		✓		Aksi teror pun akhirnya berlangsung dan menyebabkan ratusan orang meninggal

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Contoh kasus di atas masih merujuk kepada plot yang sebelumnya yaitu, Plot E. Pada contoh kasus sebelumnya, kediaman Shishigami kembali dilacak dan dikepung oleh para polisi, yang akhirnya menyebabkan Shion dan neneknya harus berada dalam situasi yang berbahaya. Shishigami yang tidak terima atas tindakan polisi tersebut merasa murka dan berencana untuk membalas dendam. **Stimulus** yang muncul pada kasus ini yaitu, stimulus yang berasal dari batin berupa perasaan murka atas tindakan polisi tersebut. Pada suatu malam, Shishigami akhirnya mendatangi kantor kepolisian pusat untuk membalaskan dendamnya. Berkat



kekuatannya yang ia peroleh sebagai *cyborg*, Shishigami dapat dengan mudah membunuh semua anggota polisi. Kekuatan yang ia miliki sebagai *cyborg* merupakan sebuah **penguatan positif** karena mendukung stimulus yang diterima, dengan kekuatannya ia dapat membalaskan rasa dendamnya kepada para polisi. Pada saat Shishigami membunuh seluruh anggota polisi, ternyata anggota SAT telah mengepungnya dari luar kantor, namun tidak ada yang dapat menghentikan Shishigami sekalipun senjata milik SAT. Hasil dari stimulus dan penguatan tersebut menghasilkan **pengkondisian perilaku** yaitu, Shishigami membantai 85 anggota polisi dan 34 anggota SAT dalam waktu semalam menggunakan kekuatannya.

Setelah Shishigami selesai membalaskan dendamnya kepada para polisi, Shishigami mendeklarasikan kepada seluruh warga Jepang melalui video yang disiarkan di pertengahan kota, bahwa ia akan menghabisi mereka semua. Shishigami beranggapan bahwa selama ia masih hidup, ia akan terus menerus menjadi buronan, sehingga ia harus melenyapkan seluruh warga Jepang. Tindakan tersebut merupakan bentuk **stimulus** yang berasal dari batin Shishigami. Setelah Shishigami selesai memberi informasi, aksi teror pun dimulai. Dengan kekuatannya, dengan mudah Shishigami membunuh banyak orang, namun tidak ada yang dapat menghentikan aksi teror tersebut. Bentuk **penguatan positif** yang terdapat adalah, kekuatan yang digunakan untuk aksi teror tersebut. Selama aksi teror tersebut berlangsung, Shishigami telah menewaskan ratusan orang, dan masih akan berlanjut hingga ia dapat memusnahkan seluruh warga Jepang. Hasil **pengkondisian perilaku** yang terdapat yaitu, aksi teror oleh Shishigami yang menewaskan ratusan orang.

Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Shishigami mengerahkan seluruh kekuatannya untuk menghabisi warga Jepang			✓		✓	Shishigami marah karena Inuyashiki telah menghalangi jalannya
Shishigami marah karena Inuyashiki telah menghalangi jalannya	✓			✓		Terjadi pertarungan sengit antara Shishigami dan Inuyashiki, namun hasilnya seimbang

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Masih berlanjut dari contoh kasus sebelumnya, Shishigami yang sedang melakukan aksi teror terhadap warga Jepang berusaha untuk mengerahkan seluruh kekuatannya. Tanpa disangka-sangka, terdapat seorang lelaki paruh baya yang berusaha mengagalkan usaha Shishigami, lelaki tersebut adalah Inuyashiki. Pada sinopsis cerita dan plot B, subbab Elemen Pokok Cerita dan Setting, halaman X penulis telah menjelaskan informasi mengenai Inuyashiki. Inuyashiki, lelaki paruh baya yang juga merupakan *cyborg*, berusaha menghalangi aksi teror yang dilakukan oleh Shishigami. Upaya Inuyashiki tersebut merupakan sebuah **stimulus** yang berasal dari lingkungan.

Shishigami yang sedang menjalankan aksi terornya pun bingung dan kesal, karena merasa kembali diusik oleh gangguan yang tidak diketahui. Ia pun mencari sumber gangguan tersebut. Upaya tersebut merupakan **penguatan negatif** karena ada kecenderungan penolakan dari stimulus yang diterima yaitu, Shishigami

menolak Inuyashiki yang berusaha menghambat jalannya. Hasil dari stimulus dan penguatan tersebut menghasilkan **pengkondisian perilaku** yaitu, Shishigami merasa marah karena Inuyashiki berusaha menghambat aksi terornya.

Setelah Shishigami berhasil menemukan keberadaan Inuyashiki, mereka pun bertarung dengan kekuatannya masing-masing. Pada kasus tersebut, Shishigami mendapatkan **stimulus** yang berasal dari fisiknya yaitu, kemampuannya untuk bertarung. Selama mereka bertarung, tidak ada yang dapat mengalahkan satu sama lain, karena kekuatan yang dimiliki oleh Shishigami dan Inuyashiki setara. Kekuatan yang digunakan Shishigami untuk mengalahkan Inuyashiki merupakan **penguatan positif**, karena saling berkaitan dan mendukung stimulus sebelumnya. Hasil **pengkondisian perilaku** tersebut adalah, pertarungan yang sengit antara Shishigami dan Inuyashiki berakhir seri, karena keduanya memiliki kekuatan yang setara.

Perilaku	Stimulus			Penguatan		Pengkondisian Perilaku
	FS	BT	LK	P	N	
Shishigami mendengar kabar dalam kurun waktu 3 hari akan ada asteroid raksasa menabrak bumi	✓				✓	Shishigami pergi ke luar angkasa untuk menghadang asteroid raksasa
shishigami pergi ke luar angkasa untuk menghadang asteroid raksasa		✓		✓		Shishigami membiarkan dirinya hancur berkeping-keping demi melindungi Shion dan Ando

Ket : P = Positif, N = Negatif, FS = Fisik, BT = Batin, LK = Lingkungan

Penjelasan lebih rinci mengenai contoh kasus di atas terdapat pada plot F, subbab Elemen Pokok Cerita dan *Setting*, halaman 47. Setelah pertarungan yang berakhir seri, Shishigami akhirnya mengakhiri aksi terornya. Secara tiba-tiba, tersiar kabar bahwa akan ada asteroid raksasa yang menabrak bumi dalam jangka waktu tiga hari, Shishigami yang mendengar kabar tersebut langsung menuju ke luar angkasa demi menghadang asteroid tersebut. **Stimulus** yang terdapat pada kasus di atas yaitu fisik, karena Shishigami dapat menggunakan kekuatannya menuju luar angkasa tanpa alat perlindungan. Ia merencanakan strategi lalu pergi menuju luar angkasa untuk menghadang asteroid yang akan menabrak bumi, upaya menghadang tersebut merupakan bentuk **penguatan negatif** karena ada upaya penolakan yang dilakukan.

Sesampainya di luar angkasa, ia bertemu dengan Inuyashiki yang juga ingin menyelamatkan bumi dari tabrakan asteroid. Ia kemudian menyampaikaikan pesan kepada Inuyashiki bahwa alasan ia menuju luar angkasa selain untuk menyelamatkan bumi yaitu, ingin menyelamatkan nyawa Shion dan Ando. **Stimulus** yang muncul tersebut berasal dari batin Shishigami, karena ia sangat menyayangi kedua sahabatnya. Dengan kekuatan yang dimiliki pun akhirnya Shishigami menggunakan kekuatannya untuk yang terakhir kalinya, yaitu menghancurkan dirinya berkeping-keping demi menyelamatkan nyawa sahabatnya. Upaya tersebut merupakan **penguatan positif** karena mendukung stimulus sebelumnya, karena ia menyayangi sahabatnya, maka ia menggunakan kekuatannya demi menyelamatkan mereka. Hasil dari stimulus dan penguatan yang diterima menghasilkan **pengkondisian perilaku** yaitu, Shishigami merelakan tubuhnya

hancur berkeping-keping demi menyelamatkan kedua sahabatnya dari tabrakan asteroid raksasa.

## BAB 4

### SIMPULAN

Penjelasan dalam bab ini dibagi menjadi 2 bagian. Bagian pertama adalah pembahasan unsur struktur naratif *anime Inuyashiki*, dan yang kedua adalah pembahasan psikologi sastra yang terdapat dalam *anime* tersebut. *Anime Inuyashiki* merupakan sebuah jenis film animasi karya Hiroya Oku yang diproduksi oleh studio MAPPA. *Anime* ini dirilis pada tanggal 12 Oktober tahun 2017. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mendeskripsikan struktur naratif film yang terdiri dari hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif, dan *setting* atau latar yang terdapat dalam *anime Inuyashiki*, serta menjelaskan stimulus-stimulus dan penguatan yang mempengaruhi perubahan perilaku tokoh Shishigami Hiro dalam *anime Inuyashiki*.

Pada unsur struktur naratif film, ditemukan 7 ruang pada hubungan naratif dengan ruang pada *anime* ini. Adapun pada hubungan naratif dengan waktu, ditemukan urutan waktu pola nonlinier. Durasi cerita dalam *anime Inuyashiki* selama 4 bulan, dengan durasi film selama 4 jam 8 menit. Pada elemen pokok naratif, Shishigami Hiro sebagai tokoh utama mempunyai penokohan yang semena-mena, berhati dingin, bengis, ceroboh, dan inkonsisten. Shishigami juga mempunyai penokohan yang baik, tulus, dan setia. Pada *setting* ruang, suasana dan kondisi ruang saling mendukung hubungan naratif dengan ruang. Adapun pada *setting* waktu, pergantian waktu menunjukkan suasana dalam *anime* tersebut.

Permasalahan dalam *anime Inuyashiki* ini berawal saat ia membunuh warga-warga dengan tujuan memenuhi kepuasan batinnya, yang berlanjut dengan aksi teror pembunuhan. Permasalahan tersebut menyebabkan konflik antara ia dan polisi, dan menjadikannya sebagai buronan.

Setelah menganalisis struktur naratif film, penulis mengembangkan hasil analisis tersebut ke penelitian selanjutnya yaitu, analisis perubahan perilaku tokoh Shishigami dengan teori Behaviorisme milik B.F. Skinner. Penulis membagi dalam dua bagian yaitu, Perubahan Perilaku Shishigami Hiro sebagai Manusia, dan Perubahan Perilaku Shishigami Hiro sebagai *Cyborg*. Pembagian dilakukan berdasarkan perubahan wujud pada Shishigami dari awal mula masih menjadi manusia hingga menjadi *cyborg*. Tujuan dari analisis tersebut untuk menjelaskan stimulus dan penguatan yang mempengaruhi perubahan perilaku tokoh Shishigami, yang akan penulis jabarkan di bawah ini.

Pertama, perubahan perilaku saat Shishigami masih menjadi manusia. Penulis menemukan total stimulus yang diterima dan penguatan yang dilakukan oleh Shishigami sebagai berikut.

Tabel 1. Akumulasi Stimulus dan Penguatan yang Diterima oleh Tokoh Shishigami Saat Menjadi Manusia

Keterangan	Stimulus			Penguatan	
	Fisik	Batin	Lingkungan	Positif	Negatif
Ada/Tidak ada	<b>X</b>	✓	✓	✓	<b>X</b>
Jumlah	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

Dari tabel di atas diketahui bahwa saat Shishigami masih menjadi manusia, ia menerima stimulus yang berasal dari batin atau dalam dirinya sendiri, dan

stimulus yang berasal dari lingkungan. Adapun tindakan penguatan yang terjadi berupa penguatan positif. Saat masih menjadi manusia, stimulus yang mempengaruhi perilakunya berasal dari batinnya dan juga lingkungan.

Kedua, perubahan perilaku Shishigami saat menjadi *cyborg*. Pada bagian ini penulis membagi menjadi empat fase yaitu, fase awal saat menjadi *cyborg*, fase sebelum kematian ibu Shishigami Hiro, fase setelah kematian ibu Shishigami Hiro, dan fase setelah mengenal Shion Watanabe. Pada bagian ini, penulis menemukan total stimulus yang diterima dan penguatan yang dilakukan oleh Shishigami sebagai berikut.

Tabel 2. Akumulasi Stimulus dan Penguatan yang Diterima oleh Tokoh Shishigami Saat Menjadi *Cyborg*.

Keterangan	Stimulus			Penguatan	
Jenis	Fisik	Batin	Lingkungan	Positif	Negatif
Ada/Tidak ada	✓	✓	✓	✓	✓
Jumlah	7	8	9	11	9

Dari tabel di atas dapat diketahui jumlah keseluruhan stimulus yang diterima dan penguatan yang dilakukan oleh Shishigami setelah menjadi *cyborg*. Stimulus yang mendominasi yaitu stimulus yang berasal dari lingkungan, dan penguatan yang paling sering dilakukan adalah penguatan positif. Terdapat perbedaan yang kontras saat Shishigami masih menjadi manusia dengan setelah menjadi *cyborg*, pada saat ia menjadi *cyborg*, jenis stimulus yang diterima lebih beragam dan mempengaruhi perilakunya sehari-hari. Begitupun dengan tindakan penguatan yang dilakukan.



Dari penjabaran di atas, penulis menemukan adanya kemungkinan perubahan perilaku awal atau sifat dasar manusia setelah menerima stimulus dan juga penguatan. Dalam anime *Inuyashiki*, stimulus yang mendominasi dalam perubahan perilaku adalah stimulus yang berasal dari lingkungan, dan penguatan yang paling sering dilakukan adalah penguatan positif.

Dalam anime *Inuyashiki*, tokoh Shishigami tidak dapat mengontrol stimulus-stimulus yang ia terima sehingga berulang kali bertindak tanpa memikirkan akibatnya. Penulis pun menyimpulkan bahwa pentingnya mengontrol tindakan yang akan dilakukan atas rangsangan yang diterima, agar seseorang dapat lebih bijaksana dalam bertindak, sehingga memudahkan manusia dalam bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

## 要旨

本論文のテーマは『犬屋敷』アニメにおける主人公の挙動性格変化という心理学的な文学研究である。このアニメは主人公の獅子神皓というサイボーグになった人を語っている。しかし、ロボットになって満足感のために彼は人を殺す始めた。このテーマを選んだ理由は、主人公の挙動性格と考え方が不合理で、そのことを詳しく知りたいからである。本論文の目的は、『犬屋敷』アニメにおける主人公の挙動性格変化のプロセスに影響を与えられた刺激を説明するためである。

文献研究として、本論文に使用されたデータは様々な参考文献、ジャーナル、ウェブサイトから提出した。映画の構造要素を分析するために使用される理論は、Himawan Pratista によって書かれた「Memahami Film」に載せているナラティブ理論である。『犬屋敷』アニメの主人公の挙動性格の変化を分析するために使用される理論は BF Skinner によって書かれた本「The Behavior of Organism」に載せている挙動性格主義理論である。研究結果として下記のようなものである。

ナラティブの主な要素で、筆者は、ナラティブと場所の関係、ナラティブと時間の関係、登場人物、問題と葛藤、セッティングという要素のみをカバーしている。このアニメの主人公は一貫性のない性質を持っている。つまり、受け取った刺激の影響を受けて変化する可能性があるため、感情だけに基づく目的なしに恣意的に行動することがよくある。『犬屋敷』の

アニメ全体で主人公の明確な目的はないので、本論文には、目的の要素は主な要素ではないと思って、説明しないことにする。

このアニメにあるナラティブと場所の関係は7つがあって、それは公園、教室、駅、在宅者、また、獅子神皓、渡辺しおんの家、警察署である。ナラティブと時間の関係として、このアニメの話の流れは、主人公が人間から始まってサイボーグになった重要なイベントの順序に従って進むのため、非線形の時系列を持って、映画の長さは4時間8分であり、ストーリーの長さは4ヶ月であると説明できます。主人公の登場人物は、独断的、冷淡、暴力的、不注意、一貫性のない人であり、それどころか彼は優しくて誠実、忠実な人である。

『犬屋敷』アニメの問題は、彼が自足を達成するため、市民を殺すことから始まり、彼が犯した殺人のテロ行為を続けている。『犬屋敷』アニメの主人公は人間を殺したいという彼の欲求を制御できず、彼自身を警察の逃亡者にされている。

『犬屋敷』アニメのナラティブ要素を分析した後、B.F. Skinnerの挙動性格主義理論による獅子神のキャラクターの挙動性格パターンの変化の分析に進む。この分析は、獅子神 皓の人間の挙動性格パターンとサイボーグの挙動性格パターンに分けられる。目的は、獅子神の挙動性格の変化の過程に影響を与える刺激と補強を説明することであり、筆者が以下で説明する。この研究では、いくつかの側面を使用し、個々の挙動性格のパター

ン、つまり刺激と強化の側面を分析する。B. F. Skinner による挙動性格主義理論の概念は、次の通りである。

刺激+強化=オペラント条件付け
-----------------

刺激とは、個人が動く/学ぶように刺激または奨励することができるものであり、強化とは、取得または回避されるアクションであり、受け取った刺激に従い、同じ挙動性格の頻度が将来発生する可能性を高める。オペラント条件付けは、刺激と強化によって制御される動作を強調する学習形式の結果になる。

人間になった後の段階では、BF Skinner の挙動性格主義理論の概念によれば、獅子神皓の初期の挙動性格または性質は刺激と強化を受けた後に変化した。獅子神皓が子供の頃の最初の挙動性格では、彼は冷酷な子供だった。人間間の無関心という形で内面的な刺激を得た後、彼はまた、彼の友人から肯定的な強化の形を得た。つまり、彼が持っていた特性は正常であるという同意を得た。刺激と強化の結果は、幼い頃から他人への関心が低い獅子神皓の挙動性格を調整する。獅子神皓が大きくなった時、線路に飛び乗って自殺した人を見て環境刺激を受けた。その事件をした後、彼は人々が死亡か痛みを感じるのを見たたびに幸せを感じました。

それ以来、人間を殺したいという欲求が浮上し始めた。これは、内側から来る人間に対する無知の感覚である肯定的な強化によって強化され、

その結果、人間を殺して彼らの内なる満足を実現したいという欲求の出現の振る舞いを調整することになる。

サイボーグになった後の段階では、BF Skinner の挙動性格主義の理論によれば、獅子神皓の初期の挙動性格または性質は、刺激と強化を受けた後に変化した。当初、獅子神皓の振る舞いは、共感の少ないごく普通の人でしたが、ある夜、謎のハイテクサイボーグに変身しました。また彼は、環境刺激を受けており、この力の獲得により、殺人行為をより簡単に開始できるようになり、その結果、人間の獅子神皓をさらに殺したいという願望が高まった。彼の内面から生じる欲求は、受ける刺激を強めるので、前向きな強化である。刺激と強化の結果、獅子神皓は殺人行為を始めた。

上記の説明から、筆者はは刺激と強化を受けた後の初期の挙動性格または人間の性質の変化の可能性を発見しました。『犬屋敷』から、支配的な刺激は環境から来る刺激であり、最も頻繁な強化はポジティブ強化である。

『犬屋敷』アニメから、獅子神皓の挙動性格は受ける刺激をコントロールできないため、何度も警察に対応しなければならない。筆者はまた、受け取った刺激に対して実行される挙動性格を制御することの重要性を結論付けました、人間が日常生活の中で振る舞うことを容易にする。

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Rahmatika Dian. 2010. *Analisis Perilaku Tokoh Utama dalam Cerpen "Tairando" Karya Murakami Haruki Sebuah Tinjauan Behavior Skinner*. Skripsi, S-1. Depok: Universitas Indonesia.
- Cervone, Daniel., dan Lawrence A. Pervin. 2012. *Personality: Theory and Research, 10th ed.* Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Damayanti, Ratna Madita. 2018. *Tingkah Laku Tokoh Fukushima Akira Dalam Film Dare Mo Shiranai Karya Koreeda Hirokazu*. Skripsi, S-1. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *Drama : Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Gunarsa, Singih D., & Gunarsa, Ny. Singgih D. 2008. *Psikologi Perawatan*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hall, Calvin S., dan Gardner Lindzey. 1993. *Psikologi Kepribadian 3: Teori-teori Sifat dan Behavioristik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- IMDb. 2017. *Inuyashiki*. <https://www.imdb.com/title/tt6340502/> (Diakses pada tanggal 5 Juli, 2019).
- KBBI Daring. 2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (Diakses pada tanggal 5 Juli, 2019).
- Levi, Antonia. 1998. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. North America: Open Court Publishing Company.
- Margaret E. Bell Gredler, 1994. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra. Karya sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Muliani, Wahyu Puji. 2013. *Analisis Perilaku Tokoh Utama Dalam Roman Claude Gueux Karya Victor Hugo Berdasarkan Teori Behaviorisme B.F Skinner*. Skripsi, S-1. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fakultas Sastra Universitas Diponegoro.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama dan Teater bagian satu*. Yogyakarta: Ombak.
- Skinner, B.F. 1938. *The Behavior of Organism*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Syamsu Yusuf LN., dan Juntika Nurihsan. 2012. *Teori Kepribadian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Williams, Brian K., dan Stacey C. Sawyer. 2010. *Using Information Technology : A Practical Introduction to Computers and Communications*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Zoebazary, M. Ilham. 2013. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: Gramedia.

## **BIODATA**



Nama : Dean Meyliawati  
NIM : 13050115130061  
Tempat, tanggal lahir : Bogor, 2 Mei 1996  
Alamat : Komplek PUSPIPTEK Blok III D 23, Serpong, Kota  
Tangerang Selatan, Banten  
No.HP : 081219504964  
Email : deanmeyliawati@ymail.com  
Nama Orang Tua : Nandang Mulya (Bapak)  
Deuis Rochaeny (Mama)

### **Riwayat Pendidikan**

- |  |             |
|--|-------------|
| 1. SD Negeri PUSPIPTEK                 | 2002 – 2008 |
| 2. SMP Negeri 8 Kota Tangerang Selatan | 2008 – 2011 |
| 3. SMA Negeri 2 Kota Tangerang Selatan | 2011 – 2014 |
| 4. Universitas Diponegoro              | 2015 – 2020 |

### **Pengalaman Organisasi**

1. 2016 : Staf Muda Bidang Bakat Budaya HMJ
2. 2017 : Kepala Bidang Bakat Budaya HMJ
3. 2018 : Anggota DPPO HMJ